3D&Tants & Masterminds

SUPLEMENTO PARA HERÓIS DE QUADRINHOS EM 3D&T ALPHA

TODOS DEVERÍAMOS EVITAR A IDÉIA DE QUE SOMOS “COMUNS”;
ELA NOS IMPEDE DE SERMOS “EXTRAORDINÁRIOS”,
E NOS CONDUZ À MEDIOCRIDADE.

“3D&Tants & Masterminds”

Edição e Texto: André Mousinho.
Baseado no material original escrito por Marcelo Cassaro.
Baseado no livro “Mutantes e Malfeitores”, traduzido e publicado no Brasil pela Jambô Editora/RS.

Capa: o maior herói do mundo, dentro e fora da ficção!!!

Dúvidas e sugestões sobre este netbook: andmous@gmail.com

Como usar este livro

"3D&Tants & Masterminds" é usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha publicado pela Jambo editora. Você vai precisar daquele livro para compreender as regras aqui descritas. O livro pode ser adquirido pelo site da editora ou baixado gratuitamente. Mais informações em www.jamboeditora.com.br.

Os kits apresentados neste livro podem (devem) ser usados em conjunto com qualquer vantagem única do Manual 3D&T, exceto se o mestre especificar o contrário. O jogador adquire uma vantagem única e também adota para si um kit, desde que preencha os pré-requisitos. O mestre define os limites da campanha, indicando se uma determinada vantagem única está ou não disponível para os jogadores. Se as aventuras levarem em consideração o mundo contemporâneo, vantagens únicas ligadas à fantasia medieval (como Anão, Gnomo, Meio-Orc...) poderão ser vetadas.

As vantagens diretamente compatíveis com a temática de "3D&Tants & Masterminds" são: Humanos, Humanóides (Alien, Anfíbio), Youkai (Anjo, Demônio, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial) e Construtos (Andróide, Ciborgue, Mecha, Nanomorfo), sendo que a maioria dos heróis são Humanos (50%) e Aliens (30%). Esta lista não é definitiva sob nenhuma hipótese, e pode ser alterada pelo mestre em acordo com os jogadores, conforme o perfil de suas aventuras.

A menos que o mestre decida o contrário, as desvantagens "Poder Vergonhoso", "Poder Vingativo" e "Restrição de Poder" (Manual 3D&T Alpha, p. 45 e 46) são as menos recomendadas para "3D&Tants & Masterminds". Exceto quando especificado o contrário, todos os poderes especiais dos kits são ativados com uma Ação (em 3D&T Alpha, cada personagem tem direito a uma Ação e um Movimento).

Combinações

O mestre deve ficar atento para algumas combinações não muito usuais. Um Demônio-Parágono seria permitido em sua mesa? E um Licantropo de metal líquido?

Fique atento para algumas combinações que (certamente) poderão desequilibrar a partida. O mestre tem o direito de vetar ou até diminuir o poder do personagem ("sei que você é capaz disso, mas nesta aventura a situação será diferente...") retirando esta ou aquela característica, de qualquer Vantagem Única.

Ou apenas deixe tudo como está e veja o circo pegar fogo!!!

A Pontuação

Assim como os personagens "normais" de 3D&T, "3D&Tants & Masterminds" usa a pontuação concedida pelo mestre aos jogadores, para que estes elaborem seus personagens. A pontuação sugerida é a seguinte:

10 pontos (nível "recruta"): personagens que estão descobrindo seus poderes agora, novatos no combate meta-humano. Pode ter até 3 desvantagens de –1 a –2 cada, ou duas de qualquer valor.

12 pontos (nível "aventureiro") os personagens são um pouco mais poderosos – de fato, podem até ser escalados (em caso de urgência) por supergrupos experientes. Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

15 pontos (nível "veterano"): o super já age há algum tempo, e tem pleno conhecimento da real extensão de seus poderes. Conhecido de grande parte da população, talvez até faça parte de um supergrupo. Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

18 pontos (nível "super-grupo"): a pontuação máxima inicial para personagens jogadores em "3D&Tants & Masterminds". Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

PVs e PMs

Todos os personagens vistos neste netbook são construídos com Pontos de Vida e de Magia iguais a Resistência x 5, Logo, com R4 um personagem terá 20PVs e 20PMs. Ele pode aumentar esses limites separadamente, com as vantagens "Pontos de Magia Extras" (Manual 3D&T Alpha, p.36) ou "Pontos de Vida Extras" (Manual 3D&T Alpha, p.37).

Fontes de Poder

Se você for o mestre, recomende aos seus jogadores que escrevam sobre a fonte de poder dos personagens que eles irão interpretar. Isso ajuda a visualizar melhor o herói, e o torna mais rico, detalhado, com um histórico mais refinado.

Algumas fontes de poder são descritas a seguir. Qualquer uma delas pode ser adotada sem custo extra em pontos de personagem.

Dispositivo Miraculoso. O personagem achou um anel, roupa, talismã, braceletes ou qualquer outra coisa que lhe confere poderes. Alternativamente, este dispositivo pode ter sido um presente (ou uma maldição) entregue ao personagem por forças além de sua compreensão, ou fruto de tecnologia (como um ciber-traje).

Metabolismo. O personagem tem como fonte direta de seus poderes o sol, cuja energia é processada em nível molecular, o que lhe confere as super-habilidades. Alguns Alienígenas podem ter seus poderes baseados nesse metabolismo. Ver-se privado da luz do sol não inibe seus poderes (pois suas células funcionam como "baterias" que armazenam a energia para longos períodos), mas o mestre pode atribuir que condições específicas (como o combate mais extenuante de sua vida) poderiam exaurir toda essa energia (foi assim que o Superman tombou diante de Apocalipse, nos quadrinhos).

Mutação Genética. Os poderes do personagem se manifestaram a partir da puberdade ou adolescência, por conta de fatores genéticos. Dependendo da campanha, mutantes (como são chamados) podem não ser vistos com bons olhos pela sociedade humana normal. Alguns mutantes têm sinais claros (uma pele de cor diferente, orelhas pontudas, cauda). A critério do mestre, use a desvantagem Má Fama ou Monstruoso (Manual 3D&T Alpha, p. 44 e 45), o que melhor convier para sua campanha.

Poder Divino. Talvez o personagem tenha sido adotado por alguma (às vezes mais de uma) divindade, que conferiu as super-habilidades.

Os Kits

Definida a pontuação, os jogadores escolherão seus supers adotando um dos kits vistos a seguir. Os diferentes tipos de supers são apresentados na forma de kits que possuem a seguinte notação:

Exigências: aqui aparecem características e demais pré-requisitos que devem ser satisfeitos para o personagem possuir em definitivo o kit (um blindado, por exemplo, deve ter no mínimo A3). Quando uma característica aparece com a indicação "2+", "3+" etc, significa que você deve ter pelo menos aquele valor na referida característica (mas se a tiver mais alta, melhor).

Capacidades: logo após as exigências você encontrará esta parte que apresenta algumas características próprias a serem incorporadas quando um personagem adquire esse kit. Estas habilidades funcionam como poderes únicos "de classe" (embora 3D&T Alpha não as tenha, propriamente).

ARTISTA MARCIAL

("Bom movimento, mas você abriu a guarda...")

Exigências: Habilidade 3+, Mentor.

Esquiva Fabulosa: esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a H+1 do Artista Marcial. Ela confere bônus igual a H do Artista Marcial a sua FD. Deste modo, quanto mais habilidoso for o lutador, maior será seu potencial defensivo (oriundo da Esquiva Fabulosa).

Potencializar Ataque: um Artista Marcial consegue canalizar a energia Chi para aumentar o dano de seus golpes corpo a corpo. Ele pode usar esta capacidade um número de vezes por dia igual a sua H, e não precisa pagar PMs extras pelo bônus recebido. A FA do Artista Marcial aumenta em +2 (se ele tiver até H5) ou +3 (se a H for superior).

Queda Suave: um Artista Marcial usa seu treinamento para reduzir o dano de queda, quase como se flutuasse até o chão (ao melhor estilo dos filmes orientais de Kung-Fu). Se o personagem estiver caindo de uma altura inferior a 10m, faz um teste de H+1. Em caso de sucesso, não sofre nenhum dano; caso falhe, perde apenas 1PV. Se o herói cair de uma altura igual ou superior a 10m, deve passar em um teste de H. Em caso de sucesso, nada sofre. Em caso de falha, recebe metade do dano da queda. Conforme as regras oficiais de 3D&T, caindo, um personagem sofre 1d de dano para cada 10m de queda, e nenhum personagem sofre mais de 5d de dano nessa condição.

O artista marcial é o típico campeão de combate desarmado do jogo 3D&T ("Defensores de Tóquio"). Sua capacidade de combate chega a espantar o observador comum, já que o artista marcial é capaz de feitos inacreditáveis, como correr nas paredes, saltar alturas elevadas e até disparar rajadas de energia chi. Tudo, fruto de anos de esforço e aprimoramento físico e mental.

AVENTUREIRO FANTASIADO

("A máscara faz de você uma lenda – mas o que está por trás dela é o que torna você um herói...")

Exigências: Força 1+, Habilidade 2+, Crime, perícia Esporte (ou especialização Acrobacia).

Acrobacia Audaciosa: dependente de suas capacidades físicas, um Aventureiro Fantasiado aprimora o corpo para realizar incríveis façanhas acrobáticas. Ele soma +2 nos testes de H para a perícia Acrobacia

Equipamentos: um Aventureiro Fantasiado começa o jogo com 10 Pontos de Experiência (PE's) extras, que devem ser usados única e tão somente para comprar equipamentos. Estes PE's não podem ser "economizados" para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado.

Passo Furtivo: motivado por treinamento intenso, um Aventureiro Fantasiado soma +2 aos testes de H para Furtividade.

Um aventureiro fantasiado nada mais é que um humano supertreinado, capaz de feitos considerados, por alguns, até impossíveis; tudo, fruto de coragem, determinação e, acima de tudo, teatralidade –que o aventureiro usa para repassar a idéia de que suas capacidades estão acima das do homem normal.

Exímio lutador, o aventureiro fantasiado é alguém que confia em suas habilidades marciais. Ele dificilmente usará armas (seu PdF poderá ser zero na maioria dos casos); isso é compensado pela capacidade combativa corpo a corpo, aliada a uma boa Resistência, que o transforma numa “arma viva”. De outro modo, ele poderá ter um PdF “não letal” (a critério do mestre).

Sem superpoderes, ao final de uma noite de patrulha, tudo o que o aventureiro quer é retirar a malha, cuidar dos (inúmeros) ferimentos e dormir... para repetir tudo na noite seguinte.

BLINDADO

(“Fiz algumas melhorias... deixe-me mostrá-las...”)

Exigências: Força 2+, Armadura 3+*.

Capacidades Adicionais: o Blindado escolhe gratuitamente duas vantagens do repertório a seguir. Se ele incorporar mais vantagens além desse limite, deverá pagar 1 ponto para cada vantagem adquirida após a segunda.

Aceleração: como a vantagem de mesmo nome. Acrescenta +1 à H para situações de perseguição, luta e esquiva.

Adaptador: como a vantagem de mesmo nome. Pode ser que sua armadura tenha lâminas retráteis (dano Físico por Corte) que lhe permitam atacar corpo a corpo (além de à distância). Para não sofrer penalidade por mudar de dano, esta capacidade adicional pode ser interessante.

Armadura Extra: como a vantagem de mesmo nome. Escolha uma entre Força, Poder de Fogo, Magia, Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.

Deflexão: como a vantagem de mesmo nome. É baseada nos materiais (duralumínio, cerâmicas de alto impacto, ligas de kevlar etc) que fazem parte da composição estrutural do ciber-traje.

Tiro Carregável: como a vantagem de mesmo nome. A capacidade de concentrar energia durante um turno para um disparo mais poderoso é um dos principais aprimoramentos de um supertraje.

Sentidos Especiais: escolha três entre Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X.

Carga Ampliada: devido aos servo-motores de sua armadura, um blindado recebe +2 seus testes de Força, para erguer ou sustentar coisas pesadas sobre a cabeça. Para esses testes, se um blindado tiver F3, por exemplo, fará o teste como se tivesse F5. O bônus da Sustentação Ampliada não se aplica à Força que integra a FA, para cálculo de dano.

Mira Avançada: o Blindado é capaz de realizar ataques à distância (usando seu PdF) com precisão superior ao dos outros personagens. Ele soma +1 às jogadas de FA à distância (sem limite) ou +2 às jogadas de FA à distância um número de vezes por dia igual a sua H-1.

Heróis do tipo “Blindado” dependem de armaduras que armazenam suas medidas contra-ofensivas com altíssima tecnologia. Sem estas armaduras, o personagem é uma pessoa comum. Mestre e jogador decidem de que forma será o “acesso” ao super-traje de combate (gritando uma palavra de ativação e materializando o equipamento, fazendo gestos, pressionando um botão ou somente com acesso direto ao local onde o traje foi guardado, como um hangar tecnológico por exemplo).

A tecnologia da armadura permite ataques precisos à distância, por conta do sistema computadorizado de mira e rastreamento. O jogador precisa escolher contra qual tipo de dano sua armadura inicialmente é mais eficaz. As vantagens Riqueza ou Patrono (opcionais) justificariam o “acesso” do personagem ao traje de combate (ele pode ser rico o suficiente para construir – ou mandar construir - a armadura, ou recebe-la de alguma organização).

A armadura pode ou não ter um tempo de atuação reduzido. O mestre pode exigir que o personagem adote a desvantagem Bateria, justificando esse tempo de atuação.

* Este valor refere-se a Armadura do personagem vestido com o traje blindado. É importante perceber que, sem o mesmo, o personagem terá Armadura 0 (a não ser que disponha de qualquer outra proteção, à critério do mestre).

CONTROLADOR DE ENERGIA

(“Nada mal! Mas vamos ver como você encara ISTO!...”)

Exigências: Habilidade 2+, Resistência 2+.

Invulnerabilidade contra Energia: um Controlador é imune aos efeitos de seu próprio tipo de energia, mesmo que ela não seja produzida pelo personagem. Então Controlador capaz de incendiar o corpo e/ou disparar fogo pelas mãos não sofre dano quando se vê envolvido pelas chamas de um incêndio, por exemplo.

Energia: o controlador de energia consegue manipular elementos como o fogo, o frio, a luz e a eletricidade. O personagem consegue realizar ataque especial (F ou PdF) baseado no tipo de energia que controla.

A princípio o controlador deve decidir sobre qual energia ele terá influência. As energias são: Energia Cinética, Energia Cósmica, Energia Elemental, Energia Elétrica, Energia Gravitacional, Energia Luminosa, Energia Magnética, Energia Sônica, Energia Vibracional, Escuridão, Frio, Plasma e Radiação. Na descrição dos tipos de energia a seguir, você encontrará a forma com que elas são mais comumente

usadas, além dos custos em Pontos de Magia (PMs) para ativar e/ou manter o poder.

Energia Cósmica: o personagem dispara rajadas de energia cósmica reluzente. Sua FA será igual a PdF+H+1d; você pode acrescentar um dado extra à FA (que passaria para PdF+H+2d) se pagar 2PMs; ou aumentar para PdF+H+3d, ao custo de 4PMs.

Energia Elemental: a habilidade de controlar, dar forma e direcionar ataques baseados em Água, Ar, Fogo ou Terra (escolha um). Este poder pode ser usado de forma *ofensiva* ou *defensiva*.

- *Uso Ofensivo:* você pode criar um tentáculo de água, um tornado de ar, uma bola de fogo ou ainda moldar a terra na forma de um punho rochoso. Os ataques poderão ser feitos à distância (PdF+H+1d) ou corpo a corpo (F+H+1d). Assim como a Energia Cósmica, por 2PMs você poderá acrescentar +1d à FA; e por 4PMs, +2d.
- *Uso Defensivo:* as formas de energia também podem ser usadas de forma defensiva, gerando uma parede de rochas ou um escudo de eletricidade, por exemplo, que bloquearia ataques direcionados contra seu personagem apenas. Neste caso, você somaria à sua FD normal (A+H+1d) o bônus da proteção adquirida pela estrutura criada. Essa proteção (parede de pedra, barreira de água concentrada, o que for...) tem Armadura igual à *metade* (arredondada para baixo, no mínimo 1 mesmo que a Armadura do controlador seja 1) da Armadura do personagem (então, um personagem com A3 somaria +1 ponto à sua FD, ficando com A+H+1d+1 sempre que criasse uma barreira energética para evitar dano). O custo para criar a barreira (independente do bônus) é de 1PM. A barreira dura apenas uma rodada

Energia Elétrica: o personagem pode gerar um relâmpago para atingir um alvo à distância (FA igual a PdF+H+1d) ou com um "toque chocante" (F+H+1d) em seus ataques. Se o alvo estiver em pé sobre uma poça d'água, acrescente +1 à sua FA. Se o alvo estiver dentro da água (por exemplo, com o corpo total ou parcialmente dentro de uma banheira ou piscina cheia), acrescente +2 à FA.

Se o controlador elétrico conseguir um crítico ("6") em sua jogada de FA, o alvo deve passar em um teste de R-2, do contrário cairá eletrocutado, inconsciente (e não poderá fazer nada) por uma quantidade de rodadas igual a R do controlador elétrico.

Roupas comuns (sapatos ou botas com solas emborrachadas e jaquetas) não tornam a vítima imune a ataques com energia elétrica; ao contrário de armaduras especialmente seladas para este fim, que neutralizam esses ataques elétricos, tornando-os sem efeito.

Energia Gravitacional: o personagem pode controlar a gravidade em uma área de raio igual a (PdFx10)/2 m. Este poder funciona como a energia telecinética, na medida em que o personagem pode mover as coisas sem toca-las, mas esses objetos só poderão ser deslocados em duas direções: para cima ou para baixo.

Este poder pode ser usado contra um único alvo, ao invés de afetar quem o personagem quiser, dentro de uma determinada área (escolha antes de usar o poder naquela rodada). Você deve pagar os seguintes custos: 1PM (se o objeto levitado por pequeno – até o tamanho de um barril – ou for uma pessoa), 2PMs (se o objeto levitado tiver até o tamanho de um carro, ou for um grupo de até 3 pessoas), 5PMs (se o objeto levitado por maior que um carro – ex: um trator – ou um grupo de 5 pessoas) ou 10PMs (se o objeto levitado for do tamanho de um Boeing, ou um grupo de até 10 pessoas). O custo em PMs é pago PARA CADA RODADA em

que o poder for mantido.

A altura máxima que um personagem com energia gravitacional pode erguer uma pessoa ou objeto é de Hx10m.

Energia Luminosa: você pode gerar um campo de luz com raio de até (PdFx10)/2 m. Dependendo de sua Habilidade, o campo de luz poderá ter os seguintes efeitos:

- H1 a H2: o brilho gerado é equivalente ao de uma sala iluminada por lâmpadas fluorescentes; é o suficiente para iluminar qualquer tipo de aposento, corredor etc... . O custo para ativar o poder desta forma é de 1PM. Você não precisa pagar custos adicionais e a luminosidade gerada dura até ser cancelada por você.
- H3 e H4: o brilho é equivalente ao de um potente refletor de estádio de futebol aceso perto do rosto de uma pessoa; alvos surpreendidos ficam ofuscados [-2 em sua FA por uma quantidade de rodadas igual a H-1 (no mínimo 1) do controlador luminoso]; este poder custa 2PMs para ser ativado, e mais 1PM para ser mantido a cada duas rodadas (você só precisará pagar mais 1PM duas rodadas depois do poder ter sido ativado, e a cada duas rodadas além). Um alvo surpreso usa apenas a Armadura em sua FD.
- H5 ou mais: o brilho é tão intenso que abrir os olhos é impossível, sob risco de cegueira; um alvo ofuscado desta forma faz seus ataques com FA –2 e tem 50% de chance de errar seu ataque, já que não pode contar com a visão. Este poder custa 3PMs para ser ativado, e dura apenas uma rodada. Depois disso, a luz se apaga (e o personagem deverá reativa-lo em seu próximo turno).

Energia Magnética: o controle sobre a energia magnética permite ao personagem mover objetos metálicos sem tocá-los. Este poder é bastante versátil, apresentando várias aplicações.

- O personagem pode mover ou carregar coisas metálicas como se tivesse F+2 (sua F não muda, mas quando usar este poder, ela conta como se tivesse 2 pontos à mais apenas para o propósito de mover, carregar ou levantar objetos metálicos pesados). Se desejar arremessar esses objetos contra o alvo, a FA será PdF+H+1d (objetos até o tamanho de um barril), PdF+H+2d (objetos maiores, até o tamanho de um carro, e o jogador deve gastar 2PMs) ou PdF+H+3d (objetos maiores que um carro, e o jogador deve gastar 3PMs).
- Outra utilização ofensiva deste poder: o personagem pode forçar a inversão do fluxo sangüíneo da vítima, controlando os minerais presentes no sangue. Para isso, o personagem se concentrar uma rodada inteira em um único alvo (o que pode ser difícil no meio de um combate - se for atingido por um ataque, terá de recomeçar). No início da rodada seguinte, a vítima escolhida faz um teste de R-2. Se falhar, sofre dano igual a PdF+H+x, onde “x” é igual a R do controlador magnético e cai desacordada (ou morta, se tiver poucos PVs). O alvo não pode estar a mais de 5m de distância.
- Além de arremessar objetos metálicos, o personagem pode aumentar sua defesa interrompendo, por exemplo, a trajetória de balas que vêm na sua direção (este poder não funciona contra feixes, apenas projéteis balísticos de metal). Neste caso, sua FD será A+H+1d (contra balas de calibres equivalentes até o de uma submetralhadora), A+H+2d (contra disparos de baterias antiaéreas, e o jogador deve gastar 2PMs) e A+H+3d (contra mísseis e afins, e o jogador deve gastar 4PMs).
- Uma última aplicação da energia magnética: o personagem pode embaralhar sinais de comunicação provocando estática, e até gerar um PEM (Pulso Eletro-Magnético) capaz de desligar aparelhos. Como na inversão do fluxo sangüíneo, ele se concentra por uma rodada inteira no equipamento que deseja manipular. Na rodada seguinte, o controlador magnético faz um teste de H. Se passar, conseguiu embaralhar o sinal (e gasta 1PM). Se conseguir um “1” no dado, ele provocou um PEM (sem custo adicional) e o equipamento se desliga por 1dx10 minutos. O equipamento não pode estar a mais de 5m de distância.

O jogador só pode usar uma aplicação do poder, dentre as descritas acima, por rodada. Na rodada seguinte, ele pode alterar o uso escolhido para o poder.

Energia Sônica: o personagem é capaz de desferir um ataque sônico numa área de raio igual a (PdFx10)/2 m. Ele faz uma jogada com sua FA (PdF+H+1d) e todos dentro dessa área tentam evitar o ataque com sua FD. Em caso de falha, os alvos sofrem o dano normal do ataque sônico e precisam passar em um teste de R-2 ou ficam atordoados (não podem realizar nenhuma ação) por toda a rodada seguinte.

Energia Telecinética: o personagem gera rajadas contusivas de poder telecinético, capazes de arremessar o alvo à distância. Sua FA é PdF+H+1d. Se ela superar a FD do alvo, este levará o dano normalmente e ainda será projetado na direção oposta de onde veio o ataque, por uma quantidade de metros iguais aos pontos de dano sofridos. Se, desta forma, o alvo colidir com uma superfície imóvel (uma parede, por exemplo), deverá ainda passar em um teste de R-1, ou ficará desacordado (sem poder fazer nada, à mercê do adversário) por uma rodada, devido à violência do impacto.

Energia Vibracional: você pode gerar um feixe de energia vibratória capaz de nocautear um único alvo (FA igual a PdF+H+1d), ou emitir sua energia vibratório-concussiva através do toque (F+H+1d). Se o alvo for atingido (sua FA superar a FD dele), deverá passar em um teste de R-2, do contrário ficará atordoado (sem realizar nenhuma ação) por uma quantidade de rodadas igual a R do controlador vibracional.

Escuridão: o personagem consegue gerar um campo de escuridão profunda em uma área de raio igual a (PdFx10)/2 m. Essa escuridão não pode ser vencida por meios “normais” (lanternas, holofotes etc), apenas pelo poder Energia Luminosa. O personagem enxerga normalmente dentro dessa área, mas seus oponentes não, e os ataques destes terão 50% de chance de falha (antes ou após a jogada da FA, o adversário pode rolar 1d; 1 a 3 resulta em sucesso do ataque, 4 a 6, em falha).

Se o personagem que gerou a escuridão for atingido por um ataque bem-sucedido, ele deverá passar em um teste de R-1 para continuar mantendo o poder, caso contrário a escuridão se dissipará na rodada seguinte.

Frio: pode causar dano por frio intenso em todos dentro da área de efeito. O personagem precisa possuir a característica PdF. Essa área de efeito terá raio igual a (PdFx10)/2 m. Os alvos dentro dessa área podem minimizar o efeito do dano se passarem em um teste de R-1 a cada

rodada que permaneçam no interior dela, enquanto o frio durar. Se passarem no teste, levam metade do dano (arredondado para cima). Em caso de falha, recebem o dano total do ataque (baseado em PdF).

Este poder permite ainda outras aplicações. O personagem deve escolher de que forma irá usar este poder em cada rodada de combate.

- Ao invés de gerar frio em uma área, o personagem pode atacar (com FA baseada em PdF) disparando farpas de gelo;
- Pode criar formas de gelo (paredes, por exemplo) com Força e Armadura iguais a metade (arredondada para baixo) de suas próprias F e A (e acrescentar esse valor de Armadura da nova estrutura criada como um bônus a sua FD – mesmo que a A do controlador seja 1, pelo menos 1 ponto de bônus na FD deve ser adicionado); O custo para criar esta barreira (que dura apenas uma rodada) é de 1PM;
- Ou ainda gerar uma tempestade de gelo que dificultará a visão do atacante (submetendo a FA do oponente a um redutor –2) ao custo de 2PMs;
- Pode recobrir os punhos com "manoplas" de gelo (FA igual a F+H+1d+2) ao custo de 1PM; as manoplas duram uma rodada;
- Ou cobrir o chão sob um adversário com uma fina camada de gelo, que dificultará seu equilíbrio (o alvo precisará passar em um teste de H-2 para desferir seu ataque normalmente) por uma rodada apenas, ao custo de 1PM.

Plasma: o personagem consegue gerar rajadas de plasma de alta intensidade (PdF+H+1d), ou provocar dano através do toque (F+H+1d). Um alvo de uma rajada de plasma corre o risco de ser desintegrado (ter suas moléculas dissociadas). Isso acontecerá quando duas circunstâncias se combinarem ao mesmo tempo: a) O personagem que disparou a rajada de plasma obtiver um acerto crítico ("6" em 1d, na jogada da Força de Ataque); b) O alvo tiver no máximo Resistência dois pontos abaixo da R do personagem que disparou o poder. Então, se um personagem com R4 disparar uma rajada contra um meliante com até R2 e obtiver um critico, o ladrão será desintegrado. Um personagem atingido desta forma pode tentar um último teste de Resistência para evitar a desintegração (neste caso, ele sofre apenas o dano normal). Caso o adversário atingido tenha R igual ou maior, ele leva o dano normal da rajada, sem risco de desintegração.

A qualquer momento durante o combate, o personagem com poder de Plasma poderá decretar que está *contendo* seu poder, e que irá usa-lo apenas para "ferir" ou neutralizar o adversário, ao invés de adotar uma medida tão drástica quanto matar o oponente. Se este for o caso, sua FA estará submetida a um redutor de –1.

Radiação: o personagem consegue gerar projéteis ou rajadas radiativos para atacar à distância com sua FA (PdF+H+1d); na prática, uma rajada radioativa ao estilo das histórias em quadrinhos é representada pelo tipo de dano "Calor" – mas um alvo com Armadura Extra a calor pode até ser mais difícil de ser acertado, porém ainda correrá o risco de contrair contaminação radioativa, como explicado a seguir. Opcionalmente, ele pode causar dano radioativo ao toque (FA será baseada em F ao invés de PdF).

Um alvo atingido por um disparo radioativo deve passar em um teste de R-2 ou será contaminado pelos efeitos da radioatividade, que começam a se manifestar em 1d semanas [fique à vontade para imaginar a contaminação – sugerimos a perda de 1PV por dia, até o tratamento quimio-radioterápico do personagem ser iniciado para combater moléstias como o câncer; a partir daí, o mestre poderia jogar 50% de chance do personagem perder 1PV em cada semana de tratamento (recuperável com descanso); mestre, fique a cargo dos demais detalhes...].

Aumentando a FD: alguns tipos de energia, como a Elemental e o Frio (na verdade, o mesmo vale para as outras formas de energia, a critério do mestre) permitem gerar efeitos que aumentam a Força de Defesa de um personagem (e até de seus aliados). Você pode criar, por exemplo, um escudo de gelo, uma muralha de fogo, enfim, qualquer coisa com o padrão da energia que será usado para minimizar dano ao invés de provoca-lo. Gastando 1PM, você incorpora a sua FD metade (arredondada para baixo) do valor de sua A, como um bônus pela estrutura de proteção criada.

Mas você pode aumentar sua FD além disso, por um custo extra em Pontos de Magia.

Para isso você deve gastar uma quantidade de pontos de magia igual a sua Armadura -1 (no mínimo 1) por rodada. Isso permite que você acrescente a sua FD um bônus IGUAL a sua Armadura. Então, se um personagem capaz de controlar o Frio tivesse A6 e gastasse 5PMs por rodada, seriam acrescentados +6 pontos a sua FD por aquela rodada.

Efeito em Área: para expandir o benefício de um poder em uma área (digamos, cobrindo seus aliados com o mesmo escudo de gelo que lhe protege), você gasta 2PMs adicionais. Deste modo, todos os aliados ao seu redor serão beneficiados pelo escudo por uma rodada. Esse escudo terá a forma de um domo (ou cúpula) e terá raio de alcance igual a H metros (onde H é sua Habilidade).

Um personagem recém-criado só pode controlar um tipo de energia. Com o passar do tempo, ele poderia (a critério do mestre) adquirir controle sobre uma quantidade de tipos de energia igual a, no máximo, sua R-1 (então, um personagem com R5 poderia controlar até 4 tipos de energia). Ele só pode adquirir o controle de novas formas de energia com Pontos de Experiência. Cada 30 PEs "compram" uma nova forma de energia.

Todos os poderes do controlador de energia são usados gastando-se uma Ação.

Perceba que alguns poderes indicam que você deve ESCOLHER se ele funciona como um ataque à distância (PdF) ou apenas tocando no adversário (F). É o caso de Radiação, por exemplo. Se seu personagem provocar dano de uma determinada forma (digamos, F) e quiser mudar para outra (PdF) ele terá –1 na FA, a não ser que possua a vantagem Adaptador.

Já outros poderes, como Frio, exigem que o personagem baseie seu ataque apenas em uma ou outra característica (PdF, neste caso).

ENGENHOQUEIRO

("Sim, eu posso consertar isso sem problema, apenas me dê um segundo...")

Exigências: Genialidade, perícias "Ciência e Máquinas".

Equipamentos: um Engenhoqueiro começa o jogo com 10 Pontos de Experiência (PE's) extras, que devem ser usados única e tão somente para comprar equipamentos. Estes PE's não podem ser "economizados" para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado. Estes PE's não podem ser "reservados" (se não forem usados na compra de equipamentos, são automaticamente perdidos).

Ferramentas Improvisadas: o Engenhoqueiro consegue usar os objetos mais improváveis (tampas de garrafas, grampos, pedaços de borracha, talheres...) como ferramentas improvisadas. Sem esta capacidade, uma pessoa normal faria testes de H-3 para consertar as coisas de forma improvisada, ou H-2 se tivesse a perícia Máquinas ou a especialização Mecânica; já para o Engenhoqueiro esse redutor não conta; ele faz seus testes normalmente, jogando contra sua H normal;

Maestria em Perícia: o Engenhoqueiro recebe em seu kit as perícias "Ciência" e "Máquinas". Sempre que realizar testes de Habilidade para usar estas perícias, ou qualquer uma de suas especializações, o Engenhoqueiro as testa com um grau de dificuldade a menos (uma tarefa Difícil torna-se Média, uma Média torna-se Fácil e para tarefas consideradas Fáceis, o engenhoqueiro não precisa de testes – ele terá sucesso automático);

Plano Mestre: se o Engenhoqueiro tiver chance de se preparar antes de um combate, ele pode traçar um Plano Mestre para si e seus aliados. Ele faz um teste de H. Se passar, tanto o Engenhoqueiro quanto seus aliados recebem um bônus igual à metade (arredondada para baixo) da H do Engenhoqueiro. Esse bônus vale tanto para FA, FD e demais testes, mas só pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à metade da H (arredondada para baixo) do Engenhoqueiro (então, um engenhoqueiro com H4 poderia

criar até 2 Planos Mestres por dia). Ele não pode gastar Pontos de Experiência (PEs) para decretar sucesso automático no teste de H que define se o Plano Mestre foi ou não bem-sucedido;

Sorte de Principiante: existe uma chance do Engenhoqueiro se sair muito bem ao testar uma perícia qualquer (mesmo que NÃO a POSSUA) durante situações enfrentadas *pela primeira vez* ("...eu nunca vi esses criptogramas na vida, mas vamos ver se consigo decifra-los..."). Gastando uma Ação, o Engenhoqueiro faz um teste de H. Se passar, ganha +1 em testes de perícias (mesmo as que NÃO POSSUA), para resolver situações *inéditas* na sua rodada seguinte (e apenas nela); esse bônus passa a não valer mais quando o Engenhoqueiro se vir diante da mesma situação, no futuro, já que sua sorte para resolver o tal problema não será mais "de principiante", e sim, baseada em sua H normal ("...pôxa, semana passada eu consertei um sistema semelhante a esse, e pareceu tão fácil na hora...");

Supõe-se que, para uma pessoa nascida no século 17, as invenções (equipamentos, remédios, veículos, armas...) do século 21 pareceriam milagrosas, talvez fruto de magia. O mesmo pode ser dito por um observador de hoje quando ele se vê diante de uma bugiganga criada pelo engenhoqueiro.

Uma mistura de "super-gênio" e herói, o engenhoqueiro é capaz de criar as coisas mais absurdas (com as ferramentas certas e, às vezes, algum improviso) para obter os resultados mais improváveis.

FORTÃO

("Achou que poderia me ferir?")

Exigências: F3+, Modelo Especial (opcionalmente, Monstruoso).

Armadura Extra: originária de sua estrutura molecular hiper-densa. Escolha uma entre Força, Poder de Fogo, Magia, Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.

Dano Sugoi: um fortão pode atacar (com F, normalmente os punhos) em escala Sugoi (dez vezes maior). Ele pode fazer esse ataque uma quantidade de vezes por dia igual a sua H-1. Este ataque impõe um redutor de –2 na FA contra adversários *maiores* que o fortão, e FA –3 para adversários de tamanho normal ou menor. Perceba que um fortão, a qualquer momento de um combate, pode optar por NÃO desferir golpes sugoi (ele não é obrigado a sempre submeter sua FA a esses redutores). Se assim o fizer, fará seu ataque normal (usando a F sem a capacidade Dano Sugoi, como se estivesse contendo os golpes). Neste caso, os redutores para adversários maiores, menores ou de mesmo tamanho não se aplicam. Você *não* pode acumular "usos" desta capacidade de um dia para o outro ("deixei de usar meus 3 golpes Sugoi ontem para desferir 6 golpes hoje!").

Resistência Ampliada: um fortão recebe +2 em seus testes de Resistência; sua R não aumenta para cálculo de PVs e PMs, apenas para testes de Resistência para evitar doenças, veneno, atordoamento, ataques e demais condições que afetem os sentidos (ex: um grito sônico que o deixasse

surdo ou uma luz super-ofuscante que o cegasse por alguns momentos) e quaisquer outras ameaças físicas; o bônus não vale para "ameaças psíquicas", como tentativas de dominação mental.

Super-Salto: um fortão geralmente não voa, mas a musculatura hiper-densa de suas pernas permite saltos a distâncias incríveis, com um Movimento. Para isso ele deve ter pelo menos F3. Com F3, ele é capaz de saltar 100m. Para cada ponto de F, multiplique a distância anterior por 3 (então, com F4 ele alcançaria 300m, com F5, 900m e assim por diante). A altura máxima de seus saltos é igual à metade do alcance (50m com F3, por exemplo).

Força é a única e maior característica do herói fortão. Força para carregar um Boeing, para arremessar um tanque à distância, para saltar quilômetros, para provocar muito dano... força, Força, FORÇA, diacho!!!

METAMORFO

("Os poderes da natureza estão dentro de mim!")

Exigências: Habilidade 1+, Perícia Animais.

Aptidão para Forma Alternativa: o metamorfo gasta menos para adquirir cada uma de suas formas animais. Essas formas são construídas com a mesma pontuação do metamorfo, seguindo as regras originais da vantagem Forma Alternativa (Manual 3D&T Alpha, p.33). A diferença é que, assim como acontece com os mechas, um metamorfo paga apenas 1 ponto para adquirir cada Forma Alternativa.

A seguir, alguns exemplos de animais possíveis de surgirem numa aventura de super-heróis através do metamorfo (o herói pode tomar estes animais como base e turbiná-los com vantagens e desvantagens a critério do mestre, acrescentando pontos de personagem até o limite de sua própria pontuação). Você pode criar outros bichos com a aprovação do mestre.

Abelha Gigante (6pts): F1, H3, R0 (1PV), A0, PdF 0, Vôo (velocidade normal de 20km/h, e máxima de 40m/s); apesar de ser chamada de "gigante", esta abelha ainda provoca dano em escala Ningen (ela é suficientemente grande para um homem adulto monta-la).

Anaconda (8pts): F3, H3, R2 (10PVs), A0, PdF 0. Tem 7m de comprimento.

Aranha Gigante (7pts): F1, H3, R1 (5PVs), A0, PdF 1, Paralisia (teia). Possui dois metros de diâmetro (levando em conta as extremidades das patas).

Cavalo (5pts): F1, H2, R1 (5PVs), A0, PdF 0, Aceleração. Pode fazer dois ataques por turno com os cascos (FA=F+H+1d-1).

Elefante (9pts): F4, H1, R3 (15PVs), A0, PdF 1 (água ou objetos arremessados com a tromba, dano por esmagamento).

Ratazana (3pts): F0, H2, R1 (5PVs), A0, PdF 0. Tem 40cm de comprimento.

Rinoceronte (8pts): F3, H1, R3 (5PVs), A1, PdF 0. 4m de comprimento.

Urso (8pts): F3, H3, R2 (10PVs), A0, PdF 0. Mede quase 2m e pesa 300kg.

Um metamorfo tem a capacidade de se transformar (usando uma Ação) em praticamente qualquer animal que conheça. Pela maior proximidade com esse elemento da natureza, um metamorfo adquire maior conhecimento a respeito dos mais variados tipos de animais (de insetos a eqüinos, grandes felinos e até mesmo algumas feras pré-históricas, fruto de suas pesquisas em enciclopédias). O metamorfo também conhece a biologia desses animais, e até mesmo como doma-los ou cuidar de sua saúde - pois sabe que desse conhecimento pode depender sua própria vida, caso seja ferido na forma animal.

MÍMICO

("Seu poder é meu poder! Deixe-me mostrar como usá-lo melhor...")

Exigências: Habilidade 1+, Pontos de Magia Extra 2.

O mímico duplica as capacidades e traços de qualquer pessoa. Para isso ele precisa tocar no alvo que deseja copiar (o que pode exigir um teste de Furtividade se o objetivo for evitar que a vítima perceba a aproximação).

Exatamente O QUE você copia depende do seu valor de H:

- ***H1 até H3:*** o mímico pode copiar uma característica específica (por exemplo, pode reproduzir a super-força do alvo tocado, mesmo que a diferença entre a F do mímico e do alvo seja grande);
- ***H4:*** o mímico consegue copiar até duas características (por exemplo, F e H) do alvo, ou uma característica e uma vantagem do mesmo;
- ***H5:*** o mímico consegue copiar até três características, ou qualquer combinação entre características e vantagens que não exceda três coisas (ex: uma vantagem e duas características, duas vantagens e uma característica...);

- ***H6:*** copia até quatro características, ou qualquer combinação entre características e vantagens dentro desse limite de quatro coisas;
- ***H7:*** copia todas as cinco características, ou qualquer combinação entre características e vantagens dentro do limite;
- ***H8:*** copia todas as características (F, H, R, A e PdF) e TODAS as vantagens do alvo tocado;

Ao copiar um poder, um Mímico gasta uma Ação. O poder fica com ele até a rodada seguinte, geralmente (quando poderá usa-lo como uma Ação e ainda realizar um Movimento). O custo para *ativar* ou *manter* poderes copiados pelo mímico varia:

- ***Características:*** um mímico gasta 2PMs para cada ponto de característica copiado. Então, se um mímico de F1 copia a F5 de um adversário, deverá gastar 8PMs (porque "copiou 4 pontos" de F para ficar com a mesma F); o custo é pago somente na primeira rodada "de ativação" do poder. A característica permanece com o mímico por uma quantidade de rodadas igual a sua H. Depois disso, o mímico volta a ter as estatísticas originais (mas pode repetir o processo, se possível, pagando mais pontos); o mestre pode definir que seja necessário uma jogada de ataque corpo-a-corpo (levando-se em conta o valor original de F do Mímico) para ele tocar o alvo e emular o poder;

- ***Vantagens:*** o mímico deve gastar uma quantidade de PMs igual ao custo da vantagem copiada –1. Então, se ele copiou a vantagem "Reflexão" (2pts) de um alvo, terá de gastar 1PM sempre que usar essa vantagem. Se uma vantagem tem custo "1", o mímico gasta 1PM mesmo assim (ele não pode copiar a vantagem de graça); o custo é pago a cada rodada em que a vantagem copiada permaneça com o Mímico; observe que isso não "neutraliza" a vantagem do portador original;
- ***Perícias:*** independente do valor de H do mímico, ele pode copiar apenas uma perícia ou três especializações do alvo (ao invés de características ou vantagens) por vez. Para isso ele também deve tocar no alvo e gastar 1PM. Em combate, a perícia ou especialização permanece com o mímico por um número de rodadas igual a sua H-1. Fora do combate, o mímico retém a perícia ou especialização por (H-1, no mínimo 1)x5 minutos.
- ***Demais poderes deste livro:*** se o mímico quiser copiar um poder pertencente a qualquer outro kit apresentado neste livro, ele deverá ser bem-sucedido em tocar o alvo (o que pode requerer até um teste de Habilidade "resistido" ou uma jogada de ataque, dependendo da avaliação de cada mestre). Se conseguir, o mímico gastará 3PMs para "ativar" o poder copiado (esse custo é pago apenas uma vez, na "rodada de ativação" do poder). O poder permanece com o mímico por uma quantidade de rodadas igual a sua H-1. De resto, o mímico segue as mesmas regras de utilização do poder copiado, vistas em cada um dos kits aqui apresentados (inclusive gastando PMs para gerar os efeitos de cada poder, se a descrição do mesmo assim exigir).

MÍSTICO

("Pela sombra escarlate de Sirrion, RETORNEM de onde vieram, criaturas das trevas!")

Exigências: possuir a vantagem Magia Branca, Magia Negra, Magia Elemental ou Arcano.

O místico (mago, feiticeiro, bruxo) é um praticante das artes mágicas. Ele costuma falar através de charadas ou rimas, sempre envoltas numa aura de mistério.

O místico tem acesso à quase todas as magias do "Manual 3D&T Alpha", exceto aquelas que o mestre definir como impróprias para a campanha. A construção de um místico segue as regras normais do jogo 3D&T.

PARÁGONO

("Sempre que precisar pode contar comigo.")

Exigências: H1+, F3+, Código de Honra dos Heróis.

Armadura Extra: originária de sua estrutura molecular hiper-densa. Escolha uma entre Força, Poder de Fogo, Magia, Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.

Dano Sugoi: um parágono pode realizar um ataque (com F ou PdF à escolha) com Dano Sugoi (dez vezes maior). Ele pode fazer esse ataque uma quantidade de vezes por dia igual a sua H. Este ataque impõe um redutor de –2 na FA contra adversários gigantes, e FA –3 para adversários de tamanho normal. Assim como um fortão, um parágono nem sempre precisa submeter seus ataques a esses pesados redutores (podendo causar dano de forma normal se preferir).

Resistência Ampliada: um parágono recebe +2 em seus testes de Resistência; sua R não aumenta para cálculo de PVs e PMs, apenas para testes de Resistência para evitar doenças, veneno, atordoamento, ataques e demais condições que afetem os sentidos (ex: um grito sônico que o deixasse surdo ou uma luz super-ofuscante que o cegasse por alguns momentos) e quaisquer outras ameaças físicas; o bônus não vale para "ameaças psíquicas", como tentativas de dominação mental.

Supervôo: como na vantagem Levitação, mas concede ao parágono capacidade dobrada de deslocamento. Então, se a vantagem Levitação daria normalmente a um personagem

com H3 a velocidade de 40m/s, o parágono consegue chegar a até 80m/s (quase 300km/h).

Sustentação Ampliada: um parágono recebe +2 seus testes de Força, para erguer ou sustentar coisas pesadas sobre a cabeça. Para esses testes, se um parágono tiver F5, por exemplo, fará o teste como se tivesse F7! Neste exemplo, o mestre poderia decretar que o parágono teria sucesso automático ao erguer até 40 toneladas. Acima disso, seria necessário um teste Difícil (com redutor –3), o que reduziria as chances do herói para 4 ou menos em 1d6 (pensando bem, até que as chances não seriam assim tão ruins...). O bônus da Sustentação Ampliada não se aplica à FA.

O ápice do heroísmo, o parágono é forte, ágil e poderoso. A síntese do que torna tudo... "super". Superforte, invulnerável, imune a doenças, capaz de voar a velocidades incríveis... o parágono é tudo isso e mais.

PSIÔNICO

("Tudo o que importa é a mente")

Exigências: H3+, Telepatia.

Os poderes mentais de telepatia e telecinese são amplamente conhecidos (e dominados) pelo psiônico. Além das vantagens concedidas pela Telepatia (Manual 3D&T Alpha, p. 38), ele também recebe as seguintes super-habilidades:

Campo de Força: gastando uma Ação, o psíquico pode gerar um campo de força baseado em força psico-cinética. Esse campo de força aumenta sua FD. Por 1PM, ele pode acrescentar à sua FD um valor igual a metade (arredondado para baixo, no mínimo 1) de sua A. Se, *ao invés de gastar* 1PM por rodada para gerar este efeito forem gastos uma quantidade de pontos de magia igual a A-1 (no mínimo 1) por rodada, será acrescentada à FD um valor IGUAL a A do controlador. Então, caso um personagem com A5 gaste 4PMs ao invés de 1PM, seriam acrescentados +5 pontos a sua FD por uma rodada (ao invés de 1). Esse efeito dura uma rodada apenas (para ser "sustentado", o psíquico deverá pagar o custo indicado para o aumento da A descrito acima, na rodada seguinte).

Levitação/Vôo: gastando 1PM e um Movimento, o psíquico consegue levitar a si mesmo ou um alvo de até 60kg,

por uma distância/altura máxima igual a Hx5m; o efeito dura apenas uma rodada (se quiser permanecer levitando, o psíquico deve pagar 1PM para cada rodada adicional); pelo dobro do custo (2PMs), o psíquico consegue levitar a si mesmo E (se quiser) mais 100kg, por uma rodada (tendo de pagar outros 2PMs se quiser que o poder permaneça ativo por cada rodada adicional); pelo triplo do custo (3PMs), o psíquico ergue a si mesmo e (se quiser) mais 200kg por uma rodada (e gasta 3PMs para cada rodada adicional. Prossiga a progressão de custo e dobre a quantidade de peso suportada para cada novo nível deste poder (4PMs erguem o herói e mais 400kg, 5PMs, 800kg e assim por diante);

Ilusão: com seus poderes mentais, o psíquico pode (com uma Ação) provocar ilusões para enganar um ou mais alvos. Essa ilusão é tão mais "real" quanto mais pontos de magia forem gastos:

- ***1PM:*** ilusão básica, semelhante a um holograma transparente (como um fantasma) através do qual se pode ver superfícies que estejam do outro lado; qualquer pessoa que possa enxergar perceberá que se trata de uma ilusão com um teste de R+1;
- ***2PMs:*** a ilusão tem aparência "rígida", como um holograma avançado. Com este poder, um personagem poderia se fazer passar por outro, mudando seu rosto e tipo físico [mas essa mudança "camaleônica" não acontece em nível celular, portanto, análises de impressões digitais (ou mesmo de voz), tipo sangüíneo, DNA etc, revelarão o falso personagem]; outros perceberão que se trata de uma ilusão com um teste de R; esta ilusão é capaz de produzir sons e cheiros, mas ainda não tem solidez nem pode causar dano;
- ***4PMs:*** ilusão total. Esta já possui odor, é capaz de enganar totalmente os sentidos (imagem *sólida*). Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de Resistência (submetidos a um redutor de –1) para negar o efeito. A ilusão pode causar dano, mas será "dano ilusório". Um personagem tem direito a um teste de R-1 para perceber que nada sofreu. Se falhar, sofre dano (FA = 4+1d). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a 0 desta forma, desmaia (ficando Indefesa). Quando acordar perceberá que não teve nenhum ferimento real. A ilusão total não pode ser detectada por Sentidos Especiais, mas um Místico que use "Detectar Magia" poderá identificar a natureza "artificial" do efeito (apesar dele não ter sido gerado propriamente por uma magia, a identificação desses efeitos não sofre mudanças estruturais de regras no sistema 3D&T; o místico dirá algo como "estranho, não sinto nada errado nessa área, apesar do que estamos vendo...").

VELOCISTA

("Rápido? Vou mostrar o que é RÁPIDO...")

Exigências: H3+, Aceleração.

Corrida Supersônica: esta capacidade é semelhante ao Vôo Supersônico – a diferença (óbvia) é que o personagem corre ao invés de voar. Primeiro encontre a Velocidade Máxima do personagem [Hx10m por turno, sendo que bônus concedidos por Aceleração (H+1) ou Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade]. Cada ponto de Habilidade a partir de 3 aumenta essa velocidade em 100 e concede ao personagem uma Ação adicional.

Ex: Speeder é um velocista com H5. Sua velocidade máxima seria de 50m/turno, mas como ele é um corredor supersônico, essa velocidade é aumentada três vezes (para cada ponto de H a partir de 3 – Speeder tem H5). Passa de 50 para 350m/turno (ou m/s). Esta será sua velocidade máxima por rodada.

Se você multiplicar a velocidade em m/s por 3,6 encontrará a mesma em km/h. No caso de Speeder, ele pode alcançar fantásticos 1.260km/h (350x3,6).

Ações Extras: movendo-se tão rapidamente, um velocista acaba desenvolvendo maior aptidão para realizar diversas Ações. Cada vez que a velocidade máxima é acrescida de 100, o velocista recebe uma Ação extra.

Ex: a velocidade máxima de Speeder foi acrescida de 100 por 3 vezes (passando de 50 para 350). Ele recebe três Ações em adição à que já possui normalmente (um personagem comum de 3D&T pode realizar uma Ação e um Movimento).

Essas Ações podem ser testes de Características, Perícias ou jogadas de ataque. Testes de Características e Perícias não sofrem modificadores. Jogadas de ataque feitas pelo velocista estão sujeitas a um redutor de –1 na Habilidade (ao invés do habitual –2, conforme a regra de "Ataques Múltiplos", Manual 3D&T Alpha, p. 71) para calcular a FA de cada ataque extra.

Ex: Speeder (F1, H5) possui um total de quatro Ações que pode realizar numa rodada. Se ele fizer dois ataques (um ataque além daquele normalmente permitido), ambos teriam FA 1+4+1d; se forem três ataques (dois a mais que o normal), a FA passaria para 1+3+1d; e quatro ataques (três a mais que o padrão), FA 1+2+1d.

De resto, o velocista obedece as mesmas regras para ataques múltiplos (então ele não pode fazer ataques extras caso a Habilidade fique abaixo de zero devido aos redutores).

Super-Resistência: um personagem padrão de 3D&T deve realizar testes de Resistência a cada meia hora correndo, com uma penalidade de –1 para cada meia hora extra de corrida. O velocista não tem esse redutor (mas ele pára se fracassar no teste).

O velocista vê o mundo passar de forma lenta e muitas vezes, entediante. Para ele, tudo deve ser rápido-ligeiro-e-depressa. Seu negócio é correr, a altíssimas velocidades, realizando tantas ações quanto puder, no menor espaço de tempo.

Equipamentos

Alguns personagens (como o Engenhoqueiro e o Aventureiro Fantasiado) têm acesso aos seus "poderes" através de meios "artificiais" – eles podem não ser capazes de voar, mas têm um disparador de cabo com arpéu que pode eleva-los pelos prédios, ou um "cinto de utilidades" com várias armas e granadas. A esses itens chamamos Equipamentos.

Se o seu personagem tem acesso a Equipamentos, recomendamos que ele os adquira antes do início da aventura, de modo que o mestre mantenha um levantamento preciso do que cada um está carregando durante o jogo.

Um personagem com acesso a capacidade especial "Equipamentos" (como é o caso do Aventureiro Fantasiado, por exemplo), terá 10 Pontos de Experiência (PE's) extras, que devem ser usados somente para comprar equipamentos. Estes PE's não podem ser "economizados" para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado, apenas com equipamentos.

Cada equipamento da lista a seguir apresenta um custo fixo. Esse custo é pago apenas uma vez, com Pontos de Experiência, e o personagem adquire a posse daquele item, incorporando-o ao seu arsenal.

Caso o personagem não tenha "Equipamentos" como uma característica "de classe", mas os deseje mesmo assim, poderá adquiri-los trocando normalmente Pontos de Personagem por Pontos de Experiência (1 Ponto de Personagem = 10 PE's).

Perceba que alguns artefatos especiais que poderiam ser interpretados como equipamentos não constam nesta lista. Para emular o martelo mágico do poderoso Thor, por exemplo, bastaria comprar PdF (esmagamento), a desvantagem Fetiche e um Ataque Especial (Penetrante, Poderoso, Preciso e/ou Teleguiado).

LISTA DE EQUIPAMENTOS

Esta lista está disponível para os personagens que adotam equipamentos em suas atividades diárias. Perceba que itens mundanos não aparecem nesta lista (qualquer um pode ter um computador, um carro ou até mesmo um equipamento amador de escalada); caso um personagem os tenha, o mestre pode atribuir um custo em Moedas (o dinheiro em 3D&T) ou simplesmente dizer que o jogador automaticamente possui o item.

Equipamentos especiais, por outro lado, precisam ser comprados. Entre eles estão algemas, decodificadores de senhas e pistolas de cabo com arpéu.

Observe porém que alguns equipamentos (como Óculos de Visão Noturna e Microfones que aumentam o alcance da audição do usuário) não constam na lista. Estas capacidades devem ser emuladas pela compra de Vantagens específicas (Sentidos Especiais, no caso). Exceto quando especificado o contrário, os custos dos itens a seguir valem para a UNIDADE de cada item.

Estes equipamentos também podem ser adquiridos através da vantagem Patrono (que custa 1pt), a critério do mestre. O mestre também decide se eles podem ser perdidos (e de que forma).

DISPONIBILIDADE

Todos os itens apresentados aqui são classificados em Comuns, Incomuns e Exóticos. Exceto se o mestre especificar o contrário, cada jogador pode adquirir (antes do jogo começar) até 3 itens Comuns, 2 Incomuns e 1 Exótico, se puder pagar por eles.

Ao lado do nome de cada item/arma, você verá uma letra indicando se aquele item é Comum (C), Incomum (I) ou Exótico (E).

Comum: uma faca ou até mesmo uma espada não é uma arma surpreendente no mundo de hoje (tanto que são adquiridos sem custo na tabela de armas brancas).

Incomum: um nunchaku já é mais raro de se ver, não está sempre disponível como equipamento nas aventuras de hoje. O mesmo vale para shurikens, por tratarem-se de armas de outra cultura.

Exótico: uma espada de energia ou construída com vibrolâmina monofilamentar, que representa um avanço à frente de seu tempo no campo tecnológico de combate.

EQUIPAMENTOS CONCEDIDOS PELO PATRONO

Pode ser que os jogadores não queiram transformar Pontos de Personagem em Pontos de Experiência. Pode ser que o mestre queira condicionar a aquisição destes itens a um Patrono. Esta é uma vantagem que custa 1pt (Manual 3D&T Alpha, p.36) e que, nas regras de "3D&Tants & Masterminds", concede automaticamente 10 PE's a quem adquiri-la.

Estes Pontos de Experiência obtidos pela vantagem Patrono representam o acesso que os jogadores terão para comprar suas armas e equipamentos, e só podem ser usados para a aquisição dos mesmos.

Estes pontos se acumulam com os PE's que o Aventureiro Fantasiado e o Engenhoqueiro recebem por seus respectivos kits.

ARMAS BRANCAS

As Armas Brancas são apresentadas na tabela a seguir.

Nome: o nome da arma.

Tipo de Dano: indica a característica principal associada ao dano, necessária na jogada da Força de Ataque (*Força* para ataques corpo-a-corpo, *Poder de Fogo* para distância). Também apresenta a natureza desse dano, a forma como ele se manifesta quando aplicado (enquanto um Bastão provoca dano físico por esmagamento, uma espada de energia provoca dano por... ehr, energia, queimando – "cauterizando", diriam os especialistas – o alvo).

Custo: nesta coluna você encontra o custo de cada arma, em Pontos de Experiência (PE's). Perceba que algumas armas (como o Bastão e o Arco) não acrescentam nada à jogada de ataque, e justamente por isso elas têm custo zero em PE's.

Dano: como todo jogador de 3D&T sabe, o dano resultante de uma jogada de ataque bem-sucedida obtém-se pela diferença entre as Forças de Ataque e Defesa, caso a FA supere a FD (FA-FD= dano). A jogada de FA é F (ou PdF) + H + 1d. Nesta coluna estão descritos valores adicionais que podem ser incorporados a FA, personalizando o dano. Agora, um Martelo e um Nunchaku (que causam, ambos, dano físico por esmagamento baseado em Força) não mais provocam a "mesma" quantidade de dano. Se nesta coluna houver um traço (-), nada é adicionado a FA (a jogada da FA acontece normalmente).

CHANCE DE NOCAUTE

Na descrição de algumas armas você encontrará o termo "Chance de Nocaute". Isso significa que um alvo atingido por uma arma dessas pode cair desacordado (ficando a mercê do

oponente) caso não resista. Para definir se isso acontece, é necessário testar a Chance de Nocaute.

A Chance de Nocaute nada mais é que um teste de Resistência. Então, se uma arma possui Chance de Nocaute +0, um alvo com R 3 deverá rolar 1d e tirar 3 ou menos para não cair nocauteado. Se outra arma tiver Chance de Nocaute +2, o mesmo personagem somaria esse valor a sua R (e passaria no teste tirando 5 ou menos). Um "6" continua sendo uma falha. Se falhar em sua jogada, o alvo foi nocauteado pelo efeito da arma em questão, e está desacordado.

Se uma arma possui a descrição "Chance de Nocaute –1", você deverá SUBTRAIR esse valor da R antes de fazer o teste. Então, uma R 3, passaria para R 2 caso precisasse ser testada contra uma arma com Chance de Nocaute –1.

Um alvo nocauteado está Indefeso (Manual 3D&T Alpha p.71), à mercê de seu atacante, e contará apenas com sua Armadura para a FD. Ele faz um teste de R em cada rodada seguinte para tentar voltar à ativa. Se falhar, deve repetir o teste nas rodadas subseqüentes (com +1 para cada teste falho anterior).

Nenhum jogador pode usar um Ponto de Experiência para comprar um Sucesso Automático em um testes de Chance de Nocaute.

Armas Brancas

Nome	Tipo de Dano	Custo	Dano
Bastão (C)	F; Físico, Esmagamento	5	-
Espada (C)	F; Físico, Corte	0	-
Espada de Energia (E)	F; Energia, Fogo	20	+2
Faca (C)	F; Físico, Perfuração	0	-
Machadinha (C)	F (ou PdF); Físico, Corte	5	veja descrição
Machado (I)	F; Físico, Corte	0	-
Machado de Guerra Duplo (E)	F; Físico, Corte	10	+1
Martelo (I)	F; Físico, Esmagamento	20	+2
Nunchaku (I)	F; Físico, Esmagamento	5	veja descrição
Soco Inglês (I)	F; Físico, Esmagamento	5	-
Vibrolâmina Monofilamentar (E)	F; Físico, Corte (MUITO corte...!!!)	30	veja descrição

Bastão: clavas improvisadas, cassetetes policiais, cajados "Bo" ou tonfas. Pode ser usado de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): um único ataque com FA = H+F+1d, ou dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Possui Chance de Nocaute +2.

Espada: arma metálica com lâmina variando de 60cm a 1,80m. Uma espada "normal" tem em média 90cm e pesa cerca de 2kg. A jogada de ataque com uma espada não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Espada de Energia: ao invés de uma lâmina metálica, a espada é gerada a partir de um feixe energético de alta potência, que corta e cauteriza ao mesmo tempo. Uma espada de energia também gera um redutor de –2 na FD.

Faca: lâmina com no mínimo 15cm e não mais que 60cm de comprimento.

Machadinha: versão menor do machado, que pode ser arremessada pelo personagem (neste caso, use as regras de normais de alcance de ataques à distância de 3D&T Alpha, mas considere a FA igual a H+PdF+1d-1). O redutor de "-1" é ocasionado pelo uso diferenciado (arremesso) de uma arma não balanceada para esse fim.

Machado: inicialmente uma ferramenta para derrubada de árvores, encontrou seu lugar no campo de batalha. É basicamente uma lâmina fixada perpendicularmente a uma haste (que pode ser de madeira, metálica etc).

Machado de Guerra Duplo: como o nome indica, possui dois gumes com lâmina para golpes cortantes. É o mais poderoso dentre os machados no campo de batalha.

Martelo: é uma das mais pesadas armas brancas a causar dano por esmagamento. Trata-se de uma cabeça de metal fixada a uma haste perpendicular por meio de um *alvado* (ou *olho*, a abertura pela qual a haste passa). Pode ter o design que o personagem quiser. Tem Chance de Nocaute +0.

Nunchaku: arma de artes marciais que consiste em dois bastões interligados por uma corrente. Um atacante pode usa-lo de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): ou realiza um único ataque com FA = H+F+1d, ou executa dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Tem Chance de Nocaute +1.

Soco Inglês: arma de metal usada encaixada em uma mão, através de orifícios onde ficam os dedos. Possui Chance de Nocaute +0.

Vibrolâmina Monofilamentar: a peça mais afiada possível de ser fabricada por tecnologia terrestre. Consiste em um dispositivo que permite à lâmina vibrar centenas de vezes por segundo. Você faz uma jogada de ataque normal para usar uma arma com vibrolâmina monofilamentar (FA = H+F+1d). Mas a Armadura que entra no cálculo da FD do alvo é divida por 2 (arredondando para baixo quando necessário) antes de ser subtraída da FA.

ARMAS DE PROJÉTEIS E DE ARREMESSO

As armas a seguir possuem alcance diferenciado em relação às regras alcance para ataques à distância (Manual 3D&T Alpha, p.73). Atribua que estas armas podem atingir um "incremento" de 10 + H (sua Habilidade) + F (sua Força) em metros. Se desejar atingir uma distância maior, sua FA estará submetida a um redutor de –2.

Ao serem ativadas ou detonadas, todas as granadas afetam uma área equivalente a um círculo de 10m de diâmetro (com o centro desse círculo no ponto em que a granada acertou em cheio).

Falha: se a FA de uma granada arremessada não superar a FD do(s) alvo(s), o arremesso aconteceu mesmo assim, porém o artefato não atingiu o ponto escolhido. Ele caiu de forma desajeitada em um local que pode até estar fatalmente próximo do personagem que a lançou. A diferença entre a FD vencedora e a FA é a distância em metros que a granada caiu do lançador (a direção é definida pelo bom senso do mestre).

Tanto o lançador como alguns outros alvos, conforme a situação do combate, estarão sujeitos aos efeitos das granadas. Dependendo das circunstâncias, o máximo que os personagens poderão fazer será usar em sua rodada será:

a) Uma única ação permitida (Movimento) para se esconder, ou;

b) Uma Esquiva para evitar levar o dano total da granada (se passar na Esquiva, ainda assim leva metade do dano).

Armas de Projéteis e de Arremesso

Nome	Tipo de Dano	Custo	Dano
Arco ou Besta (I)	PdF; Físico, Perfuração	0	-
Bumerangue (C)	PdF; Físico, Esmagamento	5	-
Granada Ácida (C)	PdF; Energia, Químico	10	veja descrição
Granada Atordoante (E)	PdF; Físico, Elétrico	5	veja descrição
Granada Cegante (E)	PdF; Físico, Elétrico (luz)	5	veja descrição
Granada de Fragmentação (C)	PdF; Físico, Perfuração	5	veja descrição
Granada de Gás do Sono (C)	PdF; Energia, Químico	5	veja descrição
Granada Lacrimejante (C)	PdF; Energia, Químico	5	veja descrição
Shuriken (quant. = PdF x 3) (I)	PdF; Físico, Perfuração	5	+1

Arco ou Besta: fabricados em fibra de carbono e cordas de nylon, pode ser desmontado para facilitar o transporte. É usada por heróis e criminosos excêntricos.

Bumerangue: OK, dependendo da força do lançador, um bumerangue pode ferir. Mas em termos de regras, ele é tratado essencialmente como uma arma que provoca um golpe contundente (interprete o arranhão sofrido pela vítima como um... "efeito especial"...). Um bumerangue sempre retorna para a mão do dono. Tem Chance de Nocaute +2.

Granada Ácida: este artefato guarda um poderoso ácido com propriedades voláteis que se transforma em um gás corrosivo concentrado em contato com o ar. Para usá-lo, faça uma jogada normal de ataque à distância (FA = H+PdF+1d). Se a FA superar a FD, todos dentro da área de efeito sofrem o dano resultante da diferença entre FA e FD. Na rodada seguinte (a 2ª rodada de efeito da granada ácida), entretanto, os alvos continuam sofrendo dano: o mesmo sofrido na rodada inicial –1, mesmo que tenham saído à tempo da área de efeito com seu Movimento (eles já entraram em contato com o ácido, problema deles!). Apenas na 3ª rodada de efeito da granada os alvos terão direito a um teste de R+1 para tentar evitar novo dano (se falharem, o dano será o mesmo da 1ª rodada –2). A granada ácida continua provocando dano por mais uma última rodada (a 4ª). O dano é igual ao dano da 1ª rodada –3. Na 4ª rodada da granada ácida, o teste de Resistência para evitar o dano é feito com R+2. O dano de uma granada ácida pode encerrar antes da quarta e última rodada de duração (se o dano foi igual ou menor que 3 pontos, por exemplo). Neste caso, atribua que a granada perde seu efeito antes da hora (ou que o alvo não se expôs em demasia à intoxicação).

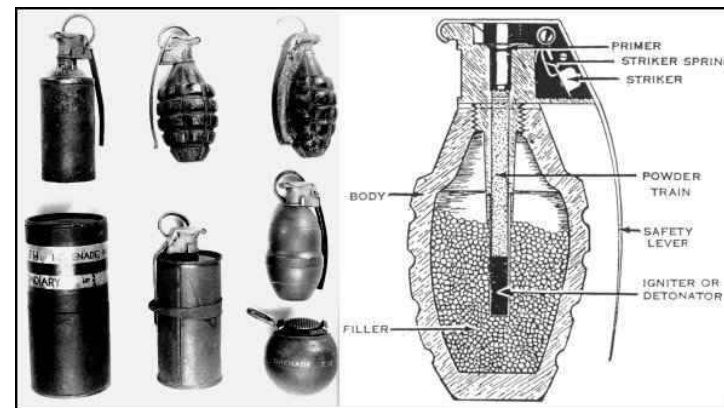
Granada Atordoante: também conhecida como "bomba de efeito moral", esta granada emite um ruído estrondoso quando explode. Jogue sua FA com a granada (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo não perde PVs, mas fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute +1.

Granada Cegante: funciona como a granada atordoante, mas ao invés de um estrondo, ela emite um brilho ofuscante capaz de cegar temporariamente alvos desprevenidos dentro da área de efeito. Jogue sua FA à distância normalmente (H+PdF+1d). Caso ela supere a FD, o alvo não receberá dano; ao invés disso, estará cego por um número de rodadas igual à diferença entre a FA e a FD. Cego, o personagem tem H-1 para ataques corporais e H-3 para ataques à distância e esquivas (para personagens com Audição Aguçada ou Radar, o redutor é de H-1 ao invés de H-3 para ataques à distância) e tem H-1 para notar inimigos escondidos. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios X são anulados pela cegueira.

Granada de Fragmentação: o tipo clássico. Você retira o pino e a arremessa. Ela explode em uma violenta onda de estilhaços. Sua FA com a granada de fragmentação é igual a (H+PdF+1d). Os alvos na área de efeito devem ser bem-sucedidos em uma Esquiva para receber meio dano (ou dano total em caso de falha). Se o personagem tirar "1" no dado em seu teste de Esquiva, não leva nenhum dano. Chance de Nocaute +1.

Granada de Gás do Sono: alvos dentro da área de efeito (incluindo os personagens) devem passar em um teste de Resistência +1, ou cairão desacordados imediatamente na rodada seguinte, ficando assim por 1d-1 rodadas (mínimo 1 rodada). Alvos assim estarão indefesos, e sua única FD será igual a sua Armadura.

Granada Lacrimejante: gera uma nuvem irritante para a visão (os olhos começam a arder). Um personagem sem condições (a critério do mestre) ou sem equipamento apropriado (máscara de gás) sofre –1 em todos os testes de perícias, características, jogadas de ataque e defesa por 3 rodadas ou enquanto estiver dentro da nuvem, devido à irritabilidade provocada pela fórmula lacrimejante.

Shuriken: lâminas de arremesso em formato circular, serrilhadas ou pontiagudas. Pagando 5PE's, o jogador terá direito a uma quantidade de shurikens igual ao seu PdF x 3 (como se estivesse sob efeito da desvantagem Munição Limitada). Algumas shuriken, depois de ser arremessadas, podem ser tomadas de volta. Outras não. O mestre tem a palavra final. Siga as regras normais para alcance de ataques baseados em PdF do Manual 3D&T Alpha (p.73).

ARMAS DE FOGO

Exceto quando especificado o contrário, todas as armas a seguir seguem as regras normais de alcance de ataques à distância (Manual 3D&T Alpha, p.73).

Perceba que, ainda uma Pistola (ou até mesmo um Rifle – de caça) é um item Comum (pode ser usado pela polícia, por forças armadas e está disponível para venda autorizada sob porte licenciado). Por outro lado, uma Metralhadora ou um Lança-Chamas (Incomum) não é tão simples de ser encontrado por aí. E o que dizer de um Fuzil Iônico (Exótico)?

Armas de Fogo

Nome	Tipo de Dano	Custo	Dano
Atordoador Sônico (C)	PdF; Energia, Sônico	15	veja descrição
Fuzil Iônico (E)	PdF; Energia, Elétrico	10	veja descrição
Lança-Chamas (I)	PdF; Energia, Fogo	10	veja descrição
Lança-Chamas de Plasma (E)	PdF; Energia, Fogo	20	veja descrição
Lasers (I)	PdF; Energia, Fogo	5	veja descrição
Pistolas (C)	PdF; Físico, Perfuração	0	-
Rifles (C)	PdF; Físico, Perfuração	5	veja descrição
Submetralhadoras (I)	PdF; Físico, Perfuração	5	veja descrição
Taser (C)	PdF; Físico, Elétrico	0	-

Atordoador Sônico: esta arma não causa dano, mas ataca o sistema nervoso central da vítima. A mecânica de jogo é semelhante à da Granada Atordoante: jogue sua FA com o Atordoador (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute -2.

Fuzil Iônico: arma própria para danificar equipamentos eletrônicos através da projeção de um feixe composto por íons (átomos com falta ou excesso de carga). Contra humanos não tem efeito – diferente de construtos baseados em tecnologia, veículos, radares... . O mestre define a FD de um alvo, de acordo com a Armadura deste. Algumas sugestões: computador pessoal (FD 4+1d), computador militar padrão (FD 6+1d), computador militar ou veículo especial avançado (com sistemas de mira e rastreio, FD 8+1d), equipamentos espaciais (desenvolvidos pela NASA por exemplo, FD 10+1d), mecha senciente (como os "Transformers", FD baseada na Habilidade + a Armadura do robô em escala Sugoi ou Kiodai, dependendo do tamanho dele + 1d).

Lança-Chamas: armas convencionais que disparam cargas concentradas de napalm, um adesivo inflamável. Após receber um ataque bem-sucedido (e antes de rolar sua FD) um alvo pode tentar evitar o dano com uma Esquiva. Contra materiais inflamáveis, o efeito/dano provocado por um lança-chamas é maior (duplique o PdF de sua FA; O mestre tem a palavra final. Um lança-chamas tem alcance de 4,5m.

Lança-Chamas de Plasma: arma semelhante ao lança-chamas, porém dispara descargas brutais de plasma de hidrogênio. Um lança-chamas de plasma pode ser usado de duas formas na rodada de combate: ataque direcionado e ataque em arco. Se você optar por um ataque direcionado, você acerta um único alvo com (FA = H+PdF+1d+1). Se você optar por um ataque em arco, poderá atingir uma quantidade de inimigos ao seu redor igual ao seu valor de H (então, com H4 você poderia acertar de uma só vez até 4 inimigos), porém, sua FA para cada um desses ataques é menor (FA = PdF+1d+1). Cada alvo tem direito a uma jogada de defesa (ou a um teste de Esquiva, conforme as circunstâncias). Um lança-chamas de plasma tem alcance de 4,5m.

Lasers: armas laser existem na forma de pistolas e rifles. Apesar dos avanços de tecnologia (o que leva equipamentos baseados em laser serem uma realidade bastante "palpável" nos dias atuais, como nas cirurgias oculares, por exemplo) o uso desse equipamento como arma ainda é considerado coisa de ficção pela maior parte da sociedade – o que justifica seu custo (5 PE's) para uma força de ataque padrão (igual a H+PdF+1d).

Pistolas: este grupo inclui de revólveres a semi-automáticas que disparam projéteis balísticos. Em uma campanha realista, pode ser atribuída a desvantagem Munição Limitada (Manual 3D&T Alpha, p.45).

Rifles: armas maiores com apoio nos ombros para melhorar a precisão do disparo. Pode disparar no modo normal (um tiro por vez) ou semi-automático (rajada de 3 tiros em uma única rodada, com FA = PdF+1d; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo).

Submetralhadoras: armas menores com maior cadência de tiro (o número de disparos que pode ser efetuado por rodada). Disparam apenas no modo semi-automático (igual a um Rifle) ou automático (rajada de 6 tiros em uma única rodada, cada tiro com FA = PdF+1d; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo).

Taser: também conhecido como "eletroperturbador", dispara fibras supercondutoras que atingem o alvo com agulhas específicas pelas quais a carga elétrica é transmitida, afetando diretamente o sistema nervoso da vítima. Seu alcance é limitado a 3m. Chance de Nocaute –1.

OUTROS ITENS

A seguir, listamos o custo em PE's de outros itens que podem ser adquiridos pelo personagem.

Outros Itens

Item	Custo
Algemas (par)	1
Cápsula de Oxigênio	1
Chave Mestra	3
Decodificador de Senha Eletrônica	2
Estrepes (bolsa com 10)	1
Gazua Automática	1
Kit de Ferramentas	3
Máscara de Gás	3
Mini-Rastreador (caixa com 3)	1
Pistola com Arpéu	2
Receptor GPS	3
Spray de Pimenta	2
Tocha de Acetileno	1
Visor contra Ofuscamento	1

Algemas: prende-se os braços da vítima para trás, de modo a dificultar o uso de seus manipuladores. Um alvo preso desta forma não pode fazer qualquer teste que requeira o manuseio de coisas. Se for louco o suficiente para atacar, terá –2 na FA e –2 na FD (por conta do estorvo representado pela imobilização).

Cápsula de Oxigênio: um pequeno cilindro com embocadura que permite ao usuário respirar pela boca por 20 rodadas. O personagem não corre o risco de sufocar por gases, afogamento etc. Depois disso, o oxigênio termina e se o usuário ainda estiver no ambiente hostil, ainda pode prender a respiração por Rx5 minutos (em condições normais; R minutos se estiver em combate). Depois disso, começa a perder 1 PV por turno até a morte.

Chave Mestra: parece um canivete repleto de lâminas usadas para abrir as mais diferentes fechaduras. As lâminas não causam dano. A Chave diminui a dificuldade de um teste das perícias Crime ou Investigação (ou da especialização Arrombamento) em uma categoria (um teste Difícil passaria para Normal, e um teste Normal passaria para Fácil). Testes Fáceis teriam sucesso automático.

Decodificador de Senha Eletrônica: parece um cartão de crédito ligado por cabos a um pequeno aparelho com mostrador digital (que pode ser confundido com um telefone celular). O cartão é inserido em leitores magnéticos e vasculha o banco de dados ao qual o leitor está conectado, decifrando senhas que aparecem no mostrador digital. Pode ser usado para descobrir desde senhas de caixas eletrônicos até portas especiais codificadas. Fornece +2 em testes de Crime, Investigação ou a especialização Criptografia.

Estrepes: são lâminas de três pontas, do tamanho de uma bola de tênis que, uma vez jogadas no chão, sempre ficam com uma das pontas voltada para cima. É usada para furar pneus de carros em perseguição (o motorista cujo carro passou por cima de uma área de estrepes deve testar H-2 a cada rodada, ou parar o veículo). Estrepes não podem ser arremessados (como shurikens). Caso um personagem pise sobre uma área coberta de estrepes, pode sofrer dano: a "FA" dos estrepes é igual a 2+1d.

Gazua Automática: pequeno aparelho parecido com uma pistola, destranca fechaduras mecânicas simples e complexas. +1 nos testes da perícia Crime (ou Investigação) ou da especialização Arrombamento.

Kit de Ferramentas: kit universal contendo chaves diversas, alicate de pressão, parafusadeira/furadeira, cortador de vidro com ponta de diamante, cola-tudo, fios metálicos, paquímetro, fita métrica... . Fornece +2 em testes de Habilidade referentes a consertar coisas.

Máscara de Gás: com este equipamento, o personagem fica quase imune aos efeitos das granadas lacrimejantes e de gás do sono, mas ainda está submetido à chance de falha em seus ataques (como na Granada de Fumaça) se estiver dentro de uma área afetada por qualquer tipo de granada. O personagem ganha +4 em testes de R para evitar os efeitos das granadas e gases (mas ainda falha se tirar 6 na jogada).

Mini-Rastreador: sinalizador discreto (do tamanho de uma moeda) que transmite o posicionamento de um alvo a um Receptor GPS (Global Position System – Sistema de Posicionamento Global). Tem alcance máximo de 3 quilômetros. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para que um Mini-Rastreador seja colocado em um alvo, sem que este perceba. A qualquer momento, um alvo pode perceber que está com um Mini-Rastreador com um teste bem-sucedido de H-2 (o mestre faz este teste e denuncia ao alvo que ele encontrou o equipamento e está sendo rastreado).

Pistola com Arpéu: disparador de cabo de alta resistência capaz de erguer do solo um ou mais personagens (a critério do mestre). A ponta do cabo tem um gancho específico (arpéu) que se fixa facilmente às reentrâncias dos prédios. O cabo tem extensão total de 25m. Uma vez que o arpéu esteja fixado, o personagem pode acionar um pequeno motor elétrico na pistola, que irá recolher o cabo, desta forma içando o personagem que segura a pistola. Bônus de +4 em testes de Alpinismo.

Receptor GPS: equipamento de leitura de posicionamento global. Interpreta os sinais emitidos por um mini-rastreador, indicando coordenadas e o posicionamento em mapa digital do alvo rastreado. Desde que o alvo carregue um mini-rastreador, você tem +4 em testes da perícia Sobrevivência (ou a especialização Rastreio) para rastreá-lo.

Spray de Pimenta: usa-lo requer uma jogada de ataque à distância (H+PdF+1d). O alcance é de 3m. Em caso de sucesso no ataque, a vítima não sofre dano, mas a diferença pela qual você ganhou (FA – FD) será subtraída das jogadas de FA do alvo afetado por 3 rodadas. Então, se você usou Spray de Pimenta (e atacou com FA 10) e o alvo obteve apenas FD 6, esse alvo terá –4 em sua FA pelas próximas 3 rodadas. O alvo pode reduzir o redutor à metade, com um teste bem-sucedido de Resistência imediatamente antes de seu próximo ataque (neste exemplo, se o alvo passasse no teste, seu redutor seria de –2 por três rodadas, ao invés de –4). Nas rodadas seguintes, enquanto o spray ainda estiver fazendo efeito, a vítima precisa repetir o teste de R se quiser continuar minimizando o redutor em sua FA.

Tocha de Acetileno: ferramenta usada para cortar ou soldar metal. Fornece +2 aos testes envolvendo a perícia Máquinas (ou a especialização Mecânica), relacionados a essas atividades. Usar uma tocha de acetileno para atacar como arma improvisada é complicado. Você usa seu PdF na FA (como se fosse uma jogada de ataque à distância) mas o alcance efetivo do ataque é corpo-a-corpo (a chama da tocha não é suficiente para cobrir grandes distâncias). Além disso, sua FA estará submetida a um redutor de –3 pelo uso improvisado (como arma) da ferramenta.

Visor contra Ofuscamento: lentes ou óculos especialmente tratados que fornecem +2 na FD para o personagem para ele resistir aos efeitos da Granada Cegante.

Regras Especiais de Movimentação

Recapitulando as formas de movimentação descritas no Manual 3D&T Alpha:

Velocidade Normal. Usada para situações de "viagem". O personagem se desloca a Hx10km/h ou Rx10km/h, o que for menor. Um personagem pode viajar até 6h nessa velocidade sem se cansar. Personagens com H0 ou R0 viajam a 5km/h.

Velocidade Máxima. Podemos chamá-la de velocidade "de combate". O personagem se desloca a Hx10m por turno. Bônus concedidos por Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade. Personagens com H0 se movem a 5m por turno.

Nadando. Metade da Velocidade Normal (ou Máxima). H+1 se o personagem tiver as perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam em Velocidade Normal (ou Máxima).

Escalando. ¼ da Velocidade Normal. H+1 com as perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Em um turno você pode se mover a sua Velocidade Máxima e também executar uma Ação (um ataque, por exemplo). Você pode se mover e atacar ou atacar e se mover, a escolha é sua.

Você pode se mover duas vezes na sua rodada, abdicando de sua ação, mas não pode fazer o contrário (ficar sem se mover e atacar duas vezes).

A vantagem Aceleração permite um Movimento (mas não uma Ação) extra por turno. Então você pode se mover duas vezes por rodada e agir, ou mover-se três vezes sua Velocidade Máxima.

MOVIMENTO ESPECIAL

Um Movimento Especial nada mais é que uma forma de movimento não-relacionada na lista anterior. É mais comum entre superpersonagens (costumeiros em 3D&T). Alguns Movimentos Especiais são obtidos pela compra de novas Vantagens que apresentamos aqui.

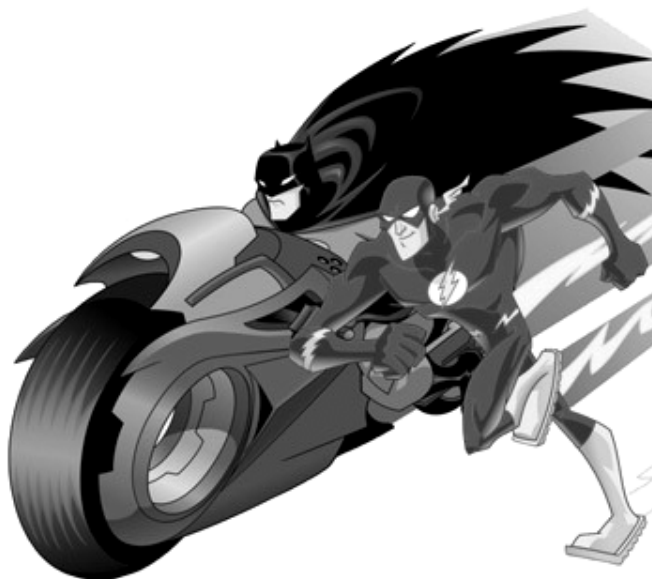
ADERÊNCIA (opcional, 1pt)

A capacidade de se "grudar" nas paredes ou no teto, e percorre-las naturalmente. Originalmente este movimento seria uma conseqüência de uma H muito alta, mas desta forma o acesso a tal poder torná-lo-ia restrito a personagens muito evoluídos (acima de 12 pontos, o máximo permitido para personagens iniciantes em 3D&T).

Para evitar isso (mesmo porque um certo escalador de paredes dos quadrinhos não esperou evoluir bastante para só então descobrir sua aderência), criamos a vantagem "Aderência (1pt)". Seu uso é opcional pelo mestre (ele pode continuar preferindo que a Aderência só esteja disponível para personagens com H6 ou H7 ou mais).

Esta vantagem indica que o personagem pode se grudar e percorrer paredes na vertical, ou ficar de cabeça para baixo, no teto. O personagem com Aderência se desloca, por turno, à metade da Velocidade Máxima.

O personagem com aderência recebe +1 para um teste de Furtividade quando se aproxima de um alvo para ataca-lo de surpresa. Se o personagem com aderência ganhar a disputa, apenas a Armadura do alvo é usada para calcular a FD (o alvo será pego de surpresa; o mestre deve avaliar as circunstâncias em que a aproximação é, de fato, furtiva).

Usar Aderência não consome Pontos de Magia.

CORRIDA SUPERSÔNICA

Esta capacidade é semelhante ao Vôo Supersônico – a diferença (óbvia) é que o personagem corre ao invés de voar. Primeiro encontre a Velocidade Máxima do personagem [Hx10m por turno, sendo que bônus concedidos por Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade]. Cada ponto de Habilidade a partir de 3 aumenta essa velocidade em 100 e concede ao personagem uma Ação adicional.

Leia a descrição do kit "Velocista" neste livro para mais informações. Esta vantagem acrescenta +1pt ao custo da vantagem Aceleração (Manual 3D&T Alpha, p.29), que o personagem deve possuir.

ESCAVADOR (1pt)

Alguns monstros são exímios escavadores. Alguns heróis também – são capazes de girar a altas velocidades ou possuem pinças ou manipuladores adaptados, que transformam seus corpos em "brocas" vivas, capazes de perfurar do asfalto às montanhas, por exemplo. Para isto o personagem deve atender a dois pré-requisitos: possuir pelo menos F1, e adquirir a nova vantagem "Escavador (1pt)". Esta vantagem indica que o personagem é uma espécie de "toupeira humana", podendo se deslocar rapidamente pelo subterrâneo, abrindo caminho entre rochas, areia ou o que for – a palavra final é a do mestre.

O escavador se desloca, por turno, à metade da Velocidade Máxima. Sem esta vantagem, é impossível para um personagem comum abrir caminho sob a terra sem equipamento de perfuração adequado (um trator ou mesmo uma pá).

O personagem consegue escavar por um número de rodadas igual a sua R. Depois disso deve parar e descansar por uma rodada, caso contrário, perde 1PV para cada rodada de escavação adicional.

MALEÁVEL (0 ou 3pts)

Lembra do T-1000 de "O Exterminador do Futuro 2"? O personagem é capaz de liquefazer-se, pode se tornar uma poça viscosa, de aparência semelhante a metal líquido, ou qualquer outra coisa fluida. Ou ele pode ser capaz de manipular suas moléculas, tornando-as maleáveis como

borracha. Em todos os casos, passar por frestas e (algumas) fechaduras não será mais problema.

Esta vantagem é adquirida gratuitamente (custo 0) para personagens Nanomorfos. Se não for o caso do personagem, o personagem deve comprar Maleável (3pts), tornando-se uma espécie de “Homem-Fluido” (e ficando invulnerável a qualquer dano Físico). Esta capacidade não é o mesmo que Membros Elásticos (Manual 3D&T Alpha, p.34); ela não permite ao personagem atacar à distância usando pseudópodes gerados a partir de seu corpo

O personagem pode, sim, atravessar pequenas fendas ao liquefazer-se ou moldar-se no espaço diminuto, passando por um lugar apertado para se recompor depois. Qualquer dano que o personagem cause desta forma (ex: entrando pelas narinas do alvo para tentar sufoca-lo ou afoga-lo afetando diretamente seus pulmões) terá FA= F+1d+1 (e o personagem precisará gastar 1PM a cada ataque desses).

Ao adquirir esta nova vantagem, o personagem se torna imune a dano por perfuração e corte (mas ainda sofre o dano normal por contusão e outras formas de dano, a critério do mestre) quando estiver na forma liquefeita. Passar para essa forma gasta uma Ação. O personagem na forma liquefeita não se dissocia quando imerso em outro meio líquido (assim como o óleo de cozinha não se mistura com a água).

O deslocamento do personagem na forma de uma poça no chão será igual a ¼ de sua Velocidade Máxima. Ele pode permanecer nessa forma maleável por um número de rodadas igual a sua R. A critério do mestre, o personagem pode ganhar +1 nos testes de Furtividade, quando estiver na forma líquida.

SUPER-SALTO (1pt)

Como o Hulk, o personagem se movimenta através de grandes saltos. Para isto, há um pré-requisito: ele deve ter pelo menos F3 para comprar a nova vantagem “Super Salto (1pt)”. Personagens do tipo Fortão recebem de graça esta capacidade em sua lista de super-habilidades. Deste modo, com F3, ele é capaz de saltar 100m. Para cada ponto de F, multiplique a distância anterior por 3 (então, com F4 ele alcançaria 300m, com F5, 900m e assim por diante). A altura máxima de seus saltos é igual à metade do alcance (50m com F3, por exemplo).

VÔO

Para voar um personagem deve ter a vantagem Vôo (2pts; Manual 3D&T Alpha, p.39). Ela indica que o personagem pode se deslocar a uma velocidade em metros por rodada de acordo com sua H. Deste modo, personagens com H1 levitam a 10m/s (percorrem até 10m acima do solo com um Movimento na sua vez). Com H2, 20m/s. H3, 40m/s. H4, 80m/s. H5, 160m/s e assim por diante.

Vamos detalhar um pouco mais essa movimentação.

- *Teto:* você pode atribuir, opcionalmente, que o personagem voador alcança um “teto” de vôo. A altura máxima que ele poderá alcançar acima do solo será igual ao dobro de sua velocidade. Então, um personagem com H2 (que voa a 20m/s) alcançará um teto máximo de 40m. Ele poderá se manter nesse teto por uma quantidade de rodadas igual a sua Rx5.
- *Vôo Interestelar (+1pt no custo da vantagem “Vôo”):* semelhante a vantagem Vôo Supersônico (veja a seguir), esta vantagem pode ser aplicada a veículos ou personagens. No caso de um veículo, este não precisa ter necessariamente a forma aerodinâmica, mas por razões óbvias ele precisa se deslocar tão somente voando (por conta disso, ele terá de ter comprado a vantagem Vôo, ficando com Vôo Interestelar a um custo final de 3pts).

  Com esta vantagem, a nave espacial ou personagem consegue se deslocar entre diferentes planetas e sistemas solares. A forma com a qual isso acontece (velocidade mais rápida que a luz, dobra espacial etc) fica a critério do mestre.

  Subentende-se que o corpo de um personagem com este tipo de vôo foi tratado para resistir aos rigores do espaço sideral. Esta vantagem já engloba os efeitos de Vôo Supersônico (uma fragata espacial, por exemplo, não precisa ter os dois).
- *Vôo Supersônico (+1pt no custo de “Vôo”):* esta vantagem é permitida somente para personagens voadores ou mechas de design aerodinâmico. Com esta vantagem, o personagem ou veículo será capaz de atingir velocidades superiores, emulando os efeitos da aceleração possível de ser obtida com as turbinas dos mais potentes jatos militares contemporâneos. Ele não é capaz de vôos extra-orbitais, apenas sub-orbitais.

  Primeiro verifique quanto seria a velocidade normal de vôo com a vantagem de mesmo nome (ex: 80m/s para H4, conforme a página 39 do Manual 3D&T Alpha). Em seguida multiplique essa velocidade por 5 (em nosso exemplo, 80x5 = 400m/s). Essa será a velocidade do personagem ou veículo em metros por segundo. Se você multiplicá-la por 3,6 obterá a velocidade em km/h; neste exemplo um caça com "Vôo Supersônico" e H4 voaria a 1.440km/h (deslocamento supersônico, o que se espera de um caça avançado).

OUTRAS REGRAS DE MOVIMENTAÇÃO

Algumas condições poderiam trazer complicadores ao Movimento. Use as sugestões a seguir se elas se adequarem às necessidades de sua campanha:

Balançando. Um personagem se movimenta pela cidade balançando-se através de cabos lançados por um disparador de arpéu, teias, cordas ou o que for. O alcance máximo desse cabo (ou teia) é 25m. Acertar um alvo imóvel e grande (como um prédio) para fixar a ponta da corda (cabo, teia...) requer um teste de H+3 e conta como uma Ação. O mestre pode decretar sucesso automático dependendo da situação. Para disparar a corda (cabo, teia...) contra um alvo em movimento, o teste varia de H+1 a H-1 (dependendo da velocidade do alvo). O deslocamento de um personagem se balançando por turno é igual a sua Velocidade Máxima.

Rastejando. Um personagem se deita no chão e se arrasta usando cotovelos e pernas. Ele pode se aproximar furtivamente, se estiver nas condições adequadas (ex: rodeado por arbustos no meio da mata) e recebe +1 no teste de Sobrevivência ou Furtividade para surpreender um alvo. Seu deslocamento será 1/3 da Velocidade Máxima (arredonde para baixo quando necessário).

Terreno Alagado. O personagem está mergulhado parcialmente na lama ou qualquer outra superfície líquida. Nesta condição, seu movimento será reduzido a ¼ do normal (arredonde para baixo quando necessário). Se o personagem for Anfíbio, sua movimentação é normal.

Atingir um personagem que realiza algumas das movimentações aqui descritas pode ser mais difícil. Se o personagem estiver com aderência (saltitando entre paredes), na forma maleável, voando ou saltando, um atacante terá –1 em sua FA para acertar esse personagem, a critério do mestre (atacar o personagem de deslocando nestas condições se torna tarefa complicada).

Se o personagem estiver escavando ou mesmo nadando, o mestre pode atribuir (dependendo das circunstâncias) que ele pode não ser visto pelo adversário (neste caso, use as regras normais para Alvos Surpresos – página 71 do Manual 3D&T Alpha).

Mais Vantagens, Desvantagens...

Nesta parte vamos entender como podemos emular alguns super-poderes seguindo as regras oficiais de 3D&T Alpha.

AUMENTO DE TAMANHO (1 ou 2pts)

O personagem de estatura humana normal (escala Ningen) pode se tornar um gigante de até 15m de altura (escala Sugoi) ao custo de 1pt. Suas características (F, A, PdF) não mudam, mas ele passará a provocar dano na nova escala. Essa mudança dura um combate (ou mais, à critério do mestre).

Se o jogador gastar 2pts ao invés de 1, o personagem passará da escala Ningen para a Kiodai, adquirindo cerca de 30m de altura.

Tornar-se um gigante pode ter suas vantagens para combates entre lutadores de mesma escala, mas quando se trata de atacar alvos menores, a situação não é bem assim. Todos os ataques de um personagem gigante terão redutor de –2 na FA contra adversários *maiores* (sim, eles poderão existir) e FA –3 para adversários menores.

Esses redutores somem se o personagem estiver atacando alguém de igual tamanho.

Se ele estiver atacando construções (prédios, instalações militares etc) o mestre deverá atribuir valores fixos de FD e PVs para as paredes de cada estrutura. A seguir, algumas sugestões (adapte-as conforme sua necessidade):

Base Militar. FD4 (Kiodai), FA 3d (baterias anti-aéreas escala Sugoi), 90PVs.

Casa Padrão. FD1 (Ningen), 15PVs.

Galpão Metálico. FD2 (Ningen), 25PVs.

Prédio Pequeno (até 6 andares). FD2 (Sugoi), 30PVs.

Prédio Grande (mais de 6 andares). FD3 (Sugoi), 60PVs.

CAMPO DE FORÇA (variável)

Psíquicos possuem naturalmente este dom – mas outros personagens não-psíquicos também podem tê-lo. Comprar um campo de força padrão custa 1pt de personagem, e o herói terá +1 em sua FD. Ele aciona o campo de força gastando uma Ação.

Se, *ao invés de gastar* 1PM por rodada para gerar este efeito forem gastos uma quantidade de pontos de magia igual a A-1 (no mínimo 1) por rodada, será acrescentada à FD um valor IGUAL a A do controlador. Então, caso um personagem com A5 gaste 4PMs ao invés de 1PM, seriam acrescentados +5 pontos a sua FD por uma rodada (ao invés de 1). Esse efeito dura uma rodada apenas (para ser "sustentado", o personagem deverá pagar o custo indicado para o aumento da A descrito acima, na rodada seguinte).

Amplo. Se o Campo de Força for adquirido ao custo adicional de +2pts de personagem, ele terá o efeito Amplo – formando-se como uma cúpula que vai envolver não apenas o personagem como seus aliados (num raio de 3m) durante uma rodada. Sempre que usar o campo de força desta forma, o custo em PMs também aumenta em +2 por rodada.

O campo de força é formado como uma reação imediata a um ataque – ele não precisa ser criado apenas "na vez" do personagem capaz de gera-lo. Criar um campo de força conta como uma Ação.

CONTROLE DE DENSIDADE (2pts)

O personagem pode controlar sua densidade, ficando tão leve que é capaz de voar como se tivesse H1 (ele voará mais rápido se já tiver o poder Vôo).

Também é capaz de atravessar paredes como se fosse um fantasma (gastando 1PM por rodada) ou atacar corpo a corpo com FA = H+F+2d (gastando 3PMs) tocando com baixa densidade um alvo e solidificando-se parcialmente (devido a dor incrível, o alvo deverá fazer um teste de Chance de Nocaute –1 para continuar em pé).

O personagem também pode aumentar sua densidade, tornando sua estrutura molecular extremamente rígida. Ele pode ficar com FD = H+A+2d por uma rodada (ao custo de 3PMs).

MAGIA DE PROBABILIDADE (variável)

A probabilidade é mais uma escola de magia que vem somar-se àquelas descritas na página 34 do Manual 3D&T Alpha. Como pode obviamente parecer, ela é escolhida por Místicos que desejam uma alternativa às três escolas já conhecidas (Branca, Negra e Elemental).

A Magia de Probabilidade é influenciada pelas forças do caos que regem o universo. O fenômeno demoraria livros e livros para (tentar) ser explicado, mas pode ser resumido num conceito simples: a Magia de Probabilidade reverte situações, de pouco ou nenhum sucesso, em êxito para seu conjurador.

Imagine que você foge de assaltantes armados por um beco, e decide atravessar uma parede de tijolos (SEM superforça). Qual a probabilidade dos tijolos terem suas junções enfraquecidas, permitindo que você as quebre como faria com um pote de barro? Nenhuma.

Mas você mudou de idéia e decidiu encarar os assaltantes. Frente a frente, eles miram em sua cabeça. Qual a probabilidade de ambas as armas falharem ao mesmo tempo? E qual a probabilidade de, numa segunda tentativa, os disparos saírem pela culatra, atingindo os criminosos? Percebeu o que queremos dizer com alterar a probabilidade em seu favor?

Ao contrário das Magias Branca, Negra e Elemental, a Magia da Probabilidade não apresenta uma lista de mágicas, truques ou rituais que possam ser memorizados. O personagem deve descrever ao mestre um efeito (e apenas um por rodada) que deseja realizar, dentro do escopo de alteração de probabilidade, e fazer um teste de Habilidade. O mestre consulta a tabela a seguir e, de acordo com a margem de sucesso do teste, descreve a ação.

Teste bem-sucedido por...	Efeito
0	Mínimo
1+	Médio
2+	Grande
3+	Enorme

Ex: um Místico que altera a probabilidade (H4) tirou 2 em 1d. Ele acaba de provocar uma grande alteração da probabilidade.

Interpretemos os efeitos tomando como base nosso exemplo do personagem perseguido por assaltantes armados:

- **Efeito Mínimo:** consistiria em simplesmente fazer com que as armas deixassem de funcionar;
- **Efeito Médio:** as armas falhariam uma segunda vez ou cairiam das mãos dos bandidos;
- **Efeito Grande:** os tiros sairiam pela culatra;

- **Efeito Enorme:** os tiros não só sairiam pela culatra como atingiriam fatalmente os criminosos;

Custo: na mecânica de jogo do sistema 3D&T Alpha, cada tipo de efeito (Mínimo, Médio etc) gera um custo em PMs que deverá ser pago pelo jogador. Esse custo é igual a sua margem de sucesso no teste de H. Então, um conjurador (H4) que tirou 2 em seu teste foi bem-sucedido por uma margem de 2, provocando um grande efeito e gastando, consequentemente, 2PMs naquele turno.

Dano: para efeitos que porventura provoquem dano (como a bala que saiu pela culatra da arma do assaltante), o conjurador realiza um contra-ataque imediato, como uma reação, após ser bem-sucedido em seu teste de H para realizar uma alteração de probabilidade. O conjurador não precisa esperar sua vez para realizar esse contra-ataque (tanto o teste de H quanto a jogada a seguir são rolagens que acontecem no instante seguinte ao conjurador ter sofrido um ataque bem-sucedido – se ele quiser - e antes de sua FD ter sido jogada).

Como uma reação, ele joga sua FA que será H+1d+1+x, onde "x" é a margem de sucesso do teste de H. Se um conjurador com H4 foi bem-sucedido por uma margem 2 em seu teste, sua FA será H+1d+1+2 (e ele gastará 2PMs naquele turno). Essa FA representa o dano do disparo que saiu pela culatra, ainda tomando como base nosso exemplo anterior.

Como você viu, a Magia de Probabilidade exigirá um grau maior de interpretação de mestres e jogadores, bem como um julgamento claro e preciso dos efeitos que realmente podem ser provocados na mesa. O mestre tem a palavra final e pode vetar o uso desta escola em suas campanhas.

QUARTEL-GENERAL (0pt ou variável)

O que seriam das super-equipes (e até mesmo dos heróis-solo) sem uma base (geralmente secreta) onde pudessem descansar, pesquisar e aprimorar seus veículos ou equipamentos? Para isso existe a vantagem Quartel-General.

Se você adquiriu a vantagem Patrono (Manual 3D&T Alpha, p.36), automaticamente adquire um QG (seria como adquiri-lo com custo de 0pt). Ele não é seu nem de seu grupo, e a forma com que essa base se parece pode ser imaginada pelos jogadores em parceria com o mestre.

Caso contrário, se o personagem (ou grupo) deseja um QG próprio, ele poderá gastar de 1 a 3 pontos de personagem para adquiri-lo. O custo desta vantagem pode ser dividido entre os integrantes do grupo, de qualquer forma. Ele varia de acordo com o tipo de base escolhida:

1 ponto. Uma base subterrânea (como uma caverna) ou um armazém, com acesso a computadores básicos (conectados a internet), área de treinamento (onde os heróis podem treinar suas técnicas de combate através de lutas simuladas, arbitradas pelo mestre) e um tipo de entrada/saída para um veículo específico (por exemplo, uma estrada para um veículo terrestre ou um rio para veículo aquático).

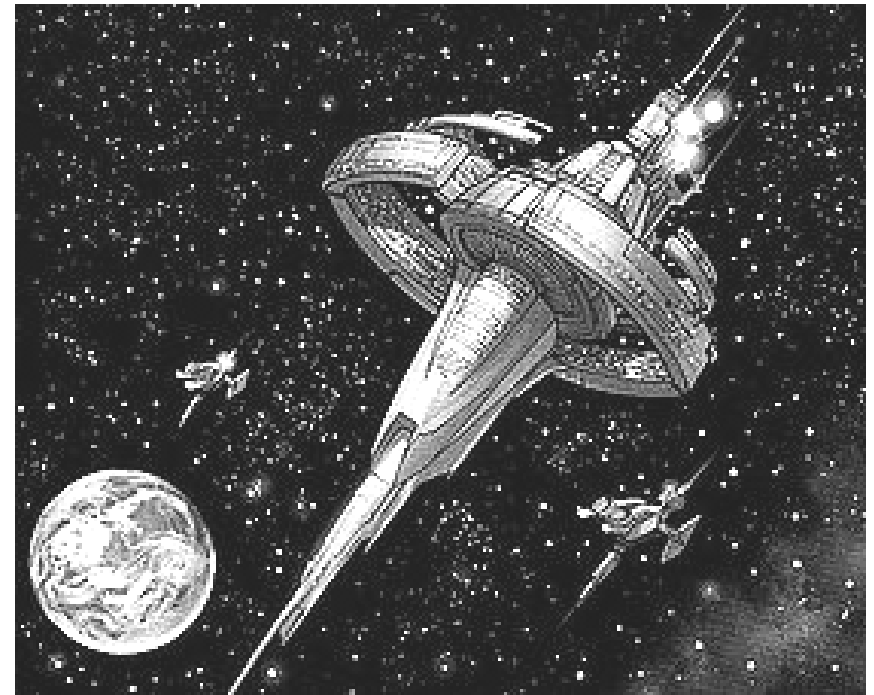
2 pontos. Uma mansão ou cobertura (simples, duplex ou triplex) de um prédio, com computadores (H+1 nos testes de Criptografia, Computação e outros, a critério do mestre), área de treinamento (onde os heróis já podem contar com robôs de luta simulada em geral), alojamentos para até 4 pessoas e um hangar personalizado para um veículo especial (jato ou lancha). Este QG também tem acesso por terra (de modo a permitir a entrada/saída de carros ou motos do grupo).

3 pontos. Um satélite em órbita geo-estacionária, uma base no fundo do mar ou na lua, com computadores (H+1 nos testes), área de treinamento com robôs de luta, alojamento para até oito personagens e três saídas (geralmente veículos especiais ou personagens capazes de vôos além da estratosfera).

+1 ponto. Por um ponto extra, você pode incorporar um benefício adicional. Benefícios adicionais incluem:

- Uma rota alternativa de fuga (caso a base seja invadida);
- Um acesso extra (digamos que o local possua entrada/saída tanto pelo rio quanto pelo ar – uma abertura por onde o jato do super-grupo poderia sair);
- Computadores mais avançados (que transformam um teste de Computação ou Criptografia Difícil em Normal, um Normal em Fácil e um teste Fácil em sucesso automático);
- Alojamentos (1 ponto compra instalações extras para 4 pessoas);
- Postos de batalha (FA à distância = H+3+1d; 1pt por cada posto);
- Sala do Perigo (ambiente de realidade virtual avançada para treino em condições diversas);

Todos os quartéis-generais apresentados aqui possuem fontes próprias de geração de energia (não há custo definido para isso, mas o mestre pode cobrar do grupo uma explicação plausível). Essa fonte deve ser de acordo com a natureza do QG.

Talvez uma caverna aproveite a correnteza de um rio subterrâneo para instalar ali um gerador de eletricidade, que irá abastecer a instalação. A mansão ou a cobertura é obviamente guarnecida pela central de distribuição elétrica da cidade (mas, ainda assim, a estrutura pode ter seu gerador próprio, que funcionará por mais uma hora em caso de emergência). O satélite ou a base lunar pode ter reatores

nucleares que também alimentam turbinas e outros equipamentos.

Caso o mestre deseje estipular a resistência destas bases a danos maiores (digamos que a base corra o risco de ser atingida por um míssil), atribua que elas possuem a característica Armadura em escala Ningen (armazém, mansão, cobertura), Sugoi (caverna) ou Kiodai (satélite, base lunar). Estas são apenas sugestões que o mestre pode adaptar ao contexto de sua campanha. Nesse caso, ele deverá atribuir valores de Armadura à base.

Uma dica: se a estrutura do QG deve ser forte o bastante para suportar o dano máximo provocado pelo super mais forte da campanha, verifique quanto é esse dano máximo e atribua que a Armadura do QG é o dobro disso.

TEIA (1pt)

Ao invés de usar um equipamento para se balançar pela cidade (disparando um cabo com arpéu, por exemplo), o personagem consegue gerar a partir de seu organismo o fluído necessário para a criação de uma teia hiper-resistente usada para se locomover.

Teia Paralisante. Sua teia pode ser usada para prender um alvo temporariamente. Após adquirir Teia (1pt), você deve comprar a vantagem Paralisia (Manual 3D&T Alpha, p.35) que custa 1pt. Sempre que quiser paralisar um alvo com sua teia, você irá declarar essa ação, gastar um Ponto de Magia e fazer uma jogada de ataque à distância (H+PdF+1d). Se acertar e a vítima falhar em um teste de Resistência, ficará indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. Por ter comprado Teia e Paralisia, você gasta apenas 1 Ponto de Magia (ao invés de 2PMs, como na regra oficial) sempre que "atacar para paralisar". A vítima fica paralisada por 2 turnos. Você pode aumentar a duração da paralisia (2 turnos para cada PM gasto além do primeiro). A teia tem F igual a sua, mas qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da teia.

TRANSFORMAÇÃO (1pt)

Normalmente um personagem gasta uma Ação para trocar de roupa (vestindo seu uniforme, armadura etc), em uma rodada, e após se transformar, pode realizar apenas um Movimento (possivelmente para chegar ao local onde é necessário).

Mas se ele tiver a vantagem Transformação, a mudança acontece tão rapidamente que é como se fosse instantânea. O personagem pode vestir seu traje heróico como uma ação "livre", que não toma tempo, e ainda realizar a Ação e o Movimento a que tem direito em sua vez.

Esta vantagem é, obviamente, adequada a campanhas e heróis que usam uniformes colantes, armaduras de combate e capas, valorizando o visual "spandex" típico da maioria das histórias em quadrinhos. Ela é inútil para personagens que não têm uniformes (se eles querem "jogar sério", no estilo do seriado de TV "Heroes", melhor procurarem GURPS; este livro foi escrito por alguém que ama campanhas "spandex", à propósito!).

ALCANCE LIMITADO (-1pt)

Esta desvantagem é aplicada somente a ataques à distância (usando PdF). O alcance normal de um ataque com PdF é igual ao valor dessa característica x 10 (20m para PdF2, por exemplo). Com esta desvantagem, o alcance do ataque à distância é reduzido à metade (10m para PdF2, por exemplo). Arredonde para baixo quando preciso.

FETICHE (poder, -1pt)

Esta desvantagem é praticamente a mesma descrita no Manual 3D&T Alpha (p.42), com a diferença que não estamos falando aqui apenas da necessidade de magos possuírem totens, cetros ou anéis. O mesmo se aplica a super-seres que necessitam de amuletos, dispositivos e outros meios "artificiais" para ter acesso às suas capacidades meta-humanas. Alguns Controladores de Energia e Místicos podem adquirir esta desvantagem. Blindados capazes de terem sua armadura removida também.

IDENTIDADE SECRETA (-1pt)

Se, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, parte dessa responsabilidade está em não submeter familiares e outras pessoas queridas às ameaças de criminosos insanos. É para isso que existe a desvantagem Identidade Secreta.

O personagem procurará garantir, a todo custo, que sua identidade secreta seja preservada sem comprometer a segurança de entes queridos (o que transformaria sua vida num inferno, com os bandidos perseguindo constantemente seus protegidos). Se precisar se transformar, o personagem vai correndo procurar um banheiro, cabine telefônica, quarto escuro, o interior de um carro ou o que for, para ninguém perceber a transformação.

Sua identidade secreta é segredo também para seus familiares ou quem quer que sejam seus entes queridos (pessoas que jurou proteger por toda a vida).

Veículos

Eles são em grande parte responsáveis pela atuação bem-sucedida dos super-heróis. Nesta seção vamos apresentar algumas sugestões de estatísticas de veículos que seus personagens podem usar nas aventuras.

Em termos de jogo, veículos possuem as mesmas características de Construtos (Manual 3D&T Alpha, p.57): nunca precisam dormir, comer ou beber (embora ainda precisem de abastecimento de combustível), são imunes a doenças, venenos e magias que afetam a mente e nunca recuperam PVs com descanso, cura, magias, poções ou itens mágicos – precisam de reparos (um teste bem-sucedido de H+1 para a perícias Máquinas restaura 1PV em meia hora).

Perceba que alguns veículos possuem características meramente descritivas. Elas estão lá para que os jogadores possam "sentir" a máquina, visualizar melhor como ela se comporta, independente de pontos – é por isso que um super-carro "alcança" 250km/h apenas com H1. A Habilidade pode influenciar diretamente a movimentação de um personagem jogador, mas nunca a de um veículo em 3D&T. Prever que um veículo seja construído seguindo regras cheias de detalhes foge do escopo do sistema.

A vantagem "Sentidos Especiais" para veículos representa sensores, monitores e scanners instalados no mesmo, o que permite ao piloto ou outro ocupante fazer uma leitura detalhada do que estiver à sua frente.

SUPER-CARRO (aéreo)

Algumas superequipes utilizam em suas missões os "carros aéreos". Não chegam a ser jatos supersônicos, mas são capazes de atingir grandes velocidades, possuem boa autonomia de vôo e permitem decolagens e aterrissagens em locais pequenos.

Um super-carro aéreo transporta até 5 ocupantes, pode alcançar 880km/h e seu teto de vôo é de 10.000 metros. O veículo pode atacar à distância com FA = H (do piloto) +2+1d (dano em escala Sugoi). Ele pode se separar em até 4 módulos (cada um com 5PV) ou se transformar em outro veículo (digamos, "submarino") se você incorporar ao custo abaixo a vantagem Forma Alternativa.

Super-carro (12pts, escala Sugoi, Raro). F1, H1, R2, A2, PdF2; 10PVs; Aceleração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar), Vôo.

SUPER-CARRO (terrestre)

9 entre 10 Aventureiros Fantasiados usam este tipo de veículo para suas incursões (geralmente noturnas) de combate ao crime. O super-carro pode ser um protótipo militar nunca usado em campo, um veículo adaptado a partir do chassi padrão de outro carro ou algo completamente novo, criado a partir dos mais heróicos (e loucos) projetos.

O super-carro padrão tem capacidade para 2 ocupantes, no máximo. É equipado com pneus para todo tipo de terreno e pode "atacar" estruturas arrebentando suas paredes com FA = H (do condutor) +2+1d (lembrando que esse dano é em escala Sugoi).

Usando turbinas possantes, o super-carro pode ultrapassar 250km/h.

Super-carro (12pts, escala Sugoi, Raro). F2, H1, R3, A3, PdF1; 15PVs; Aceleração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar).

SUPER-JATO

O modelo "Lockheed Blackbird" foi popularizado nos quadrinhos e no cinema como a aeronave dos X-Men. A fuselagem do super-jato é fabricada em liga de titânio capaz de resistir a temperaturas de até 300 graus Celsius. Possui velocidade máxima de Mach 3.29 (3.530km/h), teto de serviço de 25.500 metros, 32m de comprimento e envergadura de 16m. É armado com metralhadoras ou lasers-pesados (FA = H do piloto +3+1d, Sugoi).

Super-jato (14pts, escala Sugoi, Restrito). F1, H0, R3, A3, PdF3; 15PVs; Aceleração, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar), Vôo.

SUPER-MOTO

Assim como o super-carro, a moto pode ser um protótipo ou fruto de pura "tunagem". Super-motos permitem no máximo 2 ocupantes (mas a regra geral é somente 1), e são equipadas com silenciosos que transformam o ronco do motor numa harmoniosa orquestra de pistões... . Também são equipadas com armamentos para ataque à distância (FA = H do piloto +4+1d). Super-motos podem alcançar 300km/h, dependendo do espaço que dispõem para manobrar e correr.

Super-moto (10pts, escala Ningen, Raro). F1, H0, R2, A1, PdF4; 10PVs; Aceleração, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão de Raios-X).

Uma homenagem a um dos sistemas de super-heróis mais elogiados do mundo,
e ao jogo mais querido do Brasil!!!